HINTA 27 MK

PC:N PELIT TOIMIMAAN!

PC
AMIGA
ST
C64

PELIT

3/93

Pelitestissä:

Amiga 1200

ga 1200

Veil of Darkness
Vampyyreitä onko heitä?

Odotettu
Chaos Engine

X-Wing
Voima on sinun!

Wilcon uudet seikkailut
Space Quest V

RATKAISE: Alone in the Dark
Star Control 2
Populous II

HITTIPELIT:
Sleepwalker • Patriot • Empire DeLuxe • EcoQuest 2 • Batman Returns • Spaceward Ho! • Wolfenstein 3D • ja paljon muuta



KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90-5061420

Avoinna Ma - Pe 09.00 - 20.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Fusion CD 16 Pack 5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt. , Ultima Underworld jne...

Pro 16 Multimedia System KYSY!
- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Gravis Ultrasound	1350.-
Thunderboard	790.-
Thunderboard for Windows	990.-
Pro Audio Spectrum 16	1790.-
Soundblaster Pro 2	1225.-
Soundblaster 16 ASP	1950.-
Audioport	1295.-
Thunder & Lightning	2195.-
- Thunderboard ja 24bit SVGA samassa.	
Midi Mate	450.-
Midi Mate/Trax	850.-
-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumlin.	
PAS Developer Toolkit Plus & 16	595.-

AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
SuperNES Universal Converter	199.-

- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.

SEGA MASTER SYSTEM 295.-

A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2/4 mb	995.-
A500 lisämuisti 4/4 mb	1495.-
Amiga lisälevyasema	450.-

SCANNERIT

PC Genius B105GX grayscale	1750.-
PC Genius C105 256 color	3250.-
AMIGA Handy Scanner 400dpi	995.-

AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-
PC GLOBE 5.0	395.-

MODEEMIT

Supra FaxModem 14400	2995.-
USR HST/DS v.32bis ulkoinen	6500.-
USR HST/DS v.32bis kortti	4900.-

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000 Black	149.-
Competition Pro 5000 Mini	179.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Quickjoy SV-125	159.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

Advanced Gravis	345.-
CH-FlightStick	390.-
Gravis Gamepad	250.-
Mach I	190.-
Mach I Plus	230.-
Mach II	250.-
Mach III	290.-
Quickjoy SV-202	139.-
Thrustmaster Flight Control System	790.-

PC HIIRET

Speedmouse Logic 3	149.-
Comtec Colour Mouse	169.-
Neos MN-50E	190.-
ProMouse	475.-
- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!	
Rollermouse Serial	575.-
Rollermouse PS/2	575.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-

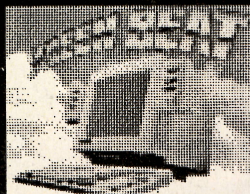
PC PELIPORTIT

CH-Automatic Game Card III	280.-
Game Card SV-209	139.-

AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3	139.-
AMIGA COMTEC COLOR MOUSE	159.-

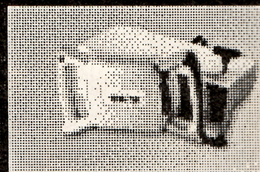
VG-3300 vga 256kb näytönohjain 345.-
- VGA, EGA, CGA, MDA ja Hercules samassa kortissa.

Transes - Suomi-Englanti-Suomi sanakirja 299.-
MikroPuhe 2.1 Win 1390.- DOS 2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori



Virtual Pilot 690.-
- FlightStickin valmistajan ajo ja lentosimulaattoreihin tarkoitettu PC tikku.

ScreenBeat - kaiuttimet 199.-
- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.



KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90-5061420

Avoinna Ma - Pe 09.00 - 19.00

PELIT	Amiga	PC
3D Construction Kit 2.0	395.-	
A.A War in the Skies		275.-
A-Train		295.-
Aces of the Pacific		295.-
AMOS 3D	295.-	
AMOS Compiler	235.-	
AMOS Creator	395.-	
AMOS Easy	275.-	
AMOS Professional	495.-	
Aquatic Games	185.-	
Ashes of Empire	235.-	235.-
ATAC		325.-
B-17 Flying Fortress	275.-	325.-
BC Kid	185.-	
Bane of the Cosmic Force	275.-	275.-
Bard's Tale Construction Kit	235.-	
BAT 2	275.-	295.-
Battlechess 4000		295.-
Beast III	235.-	
Bills Tomato Game	235.-	
Birds of Prey	265.-	295.-
Black Crypt	185.-	
Blood Brothers	185.-	235.-
California Games 2	185.-	
Captive	185.-	265.-
Car & Driver		295.-
Carrier Strike		275.-
Carriers at War		275.-
Castles 2		265.-
Chessmaster 3000		265.-
Civilization	275.-	295.-
Combat Air Patrol	265.-	
Conflict - Korea	245.-	245.-
Conquest of the Longbow		295.-
Cool World	185.-	
Crazy Cars III	185.-	235.-
Creepers		275.-
Crisis in the Kremlin		235.-
Crusaders of the Dark Savant		325.-
Curse of Enchantia	225.-	295.-
Daemonsgate	265.-	295.-
Dagger of the Amon RA		295.-
Dark Half		265.-
Dark Queen of Krynn	275.-	275.-
Darklands		295.-
Darkseed		295.-
Daughter of Serpents		275.-
David Leadbetters Golf		325.-
Dream Team kokoelma	235.-	265.-
Dungeon Master		275.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	225.-	
Dynablaster	185.-	
Epic	225.-	265.-
Eric the Unready		275.-
Eye of the Beholder 2	245.-	245.-
F-117A Nighthawk		295.-
F-15 Strike Eagle III		295.-
F-19 Stealth Fighter	265.-	265.-
Fantastic Worlds kokoelma	265.-	265.-
Falcon 3.0		325.-
Falcon 3.0 Mission Disk 1		195.-
Fire and Ice	195.-	
Formula 1 Grand Prix	275.-	295.-
Front Page Football		325.-
Gateway		275.-
Global Conquest		235.-
Grand Prix Unlimited		265.-
Grandmaster Chess		265.-
Great Naval Battles		295.-
Great Naval Battles lisälevy		185.-
Gunship 2000	275.-	295.-
Gunship 2000 Scenary Disk 1		195.-
Harpoon V1.21		295.-
Harrier Jump Jet		325.-
Home Alone 2		265.-
Humans	235.-	235.-
Indy 4 Fate of Atlantis Action	195.-	245.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	239.-	249.-
Island of Dr. Brain		295.-
John Madden Football 2		235.-
King's Quest 6		295.-
Larry 5	265.-	295.-
Laser Squad		275.-
Legacy		325.-
Legend of Kyrandia	265.-	265.-
Legend of Valour	265.-	295.-
Lemmings 2	225.-	285.-
Lethal Weapon	195.-	245.-

PELIT	Amiga	PC
Line in the Sand		265.-
Links	275.-	
Links PRO 386		345.-
Lord of the Rings 2		265.-
Lotus III -The Final Challenge	185.-	
M-1 Tank Platoon	265.-	295.-
Manager	245.-	245.-
Mantis		235.-
Maximum Overkill		325.-
Microprose Golf	265.-	
Might & Magic - Clouds of Xeen		365.-
Monkey Island 2	239.-	249.-
Nigel Mansell's World G.P.	185.-	
No Greater Glory	265.-	265.-
Nova 9		295.-
Panzer Battles	235.-	
Parasol Stars	185.-	
Patriot		265.-
Perfect General	265.-	295.-
PGA Tour Golf Windows		345.-
Police Quest 3	265.-	295.-
Populous 2	195.-	295.-
Pro Tennis Tour 2		195.-
Prophecy of Shadow	265.-	265.-
Putty	185.-	
Railroad Tycoon	265.-	295.-
Rampart		245.-
Reach for the Skies		295.-
Realms	235.-	185.-
Red Baron		295.-
Red Baron Mission Disk vol 1		185.-
Rex Nebular		325.-
Risky Woods	185.-	235.-
Robocop 3		245.-
Robosport	235.-	
Rome AD 92	235.-	265.-
Quest for Glory III		295.-
Secret Weapons of Lutwaffe		295.-
Secret W / HE-162 lisälevy		175.-
Secret W / DO-335 lisälevy		175.-
Secret W / P-38 lisälevy		175.-
Secret W / P-80 lisälevy		175.-
Sensible Soccer	185.-	
Sherlock Holmes		295.-
Shuttle	195.-	
Siege		235.-
Silent Service 2	255.-	285.-
Sim Earth	265.-	
Sim Life		295.-
Snoopy's Game Club		185.-
Space Crusade	185.-	235.-
Space Quest 4	265.-	295.-
Space Quest 5		325.-
Special Forces	255.-	295.-
Star Control II		285.-
Star Legions		265.-
Steel Empire		295.-
Street Fighter 2	225.-	265.-
Summer Challenge		265.-
Super Cauldron		185.-
Suspicious Cargo	185.-	
Titus the Fox	185.-	235.-
Task Force 1942		325.-
Treasures of Savage Frontier	265.-	265.-
Ultima 7		295.-
Ultima 7 Forge of Virtue		175.-
Ultima Trilogy 2		295.-
Ultima Underworld		295.-
Ultima Underworld 2		325.-
Utopia		235.-
V for Victory		265.-
V for Victory 2		265.-
Waxworks	265.-	265.-
Wayne Gretzky Hockey 2	185.-	235.-
Where in the World is Carmen S.		345.-
Willy Beamish	265.-	295.-
Wing Commander	265.-	175.-
Wing Commander De Luxe Ed.		295.-
Wing Commander 2		295.-
Wing C 2 / Special Operations 1		175.-
Wing C 2 / Special Operations 2		175.-
Wing C 2 / Speech Disk		175.-
Winter Challenge		265.-
Wizkid	185.-	235.-
Wordtris		265.-
X-Wing		295.-
Zool	185.-	259.-
Zyconix	165.-	185.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
Air Combat Aces kokoelma		150.-
Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
Bard's Tale 3	95.-	95.-
B.A.T	95.-	
Balance of Power	145.-	
Battlechess	79.-	79.-
Battle Isle	150.-	
Bitmap Brothers vol1 kokoelma	150.-	
Bloodwych		150.-
Budokan		95.-
Captain Fizz	50.-	
Castles + lisälevy		195.-
Centurion	95.-	95.-
Chuck Yeager's 2.0	95.-	95.-
Conan the Cimmerian		150.-
D/Generation		150.-
Dames Simulator (Tammipeli)		50.-
Devious Designs	50.-	
Discovery in the Steps of Columbus	95.-	
Drakkhen		120.-
Dune		195.-
Dynablaster		195.-
Eco	50.-	
Fighter Command		120.-
Final Blow	79.-	
Flight Simulator 3.0 (vain 5.25")		245.-
Flood	95.-	
Fuzzball	150.-	
Gold of Aztecs	79.-	
Heart of China		195.-
Immortal	79.-	
Imperium	95.-	95.-
Jack Nicklaus Golf		95.-
Jetsons	95.-	95.-
Kid Gloves 2	120.-	
Kult		50.-
Light Corridor		50.-
Lombard RAC Rallly		95.-
Lotus Esprit	150.-	
Magic Fly	50.-	
Mean Streets	150.-	
Menace	50.-	
Mighty Bomb Jack	50.-	
Megalomania / First Samurai	195.-	
Motörhead	120.-	
Mystical	95.-	
Myth	120.-	
Narc	95.-	
Nightshift	99.-	99.-
Operation Harrier	150.-	
Pegasus	150.-	
PGA Tour Golf		79.-
Populous		79.-
Powerdrome		79.-
Powermonger		195.-
Prince of Persia		95.-
Pro Tennis Tour		95.-
Quest and Glory kokoelma		150.-
R-Type 2	120.-	
Race Drivin'	99.-	
Rack'em		95.-
RBI Two Baseball		50.-
Realms		95.-
Rodland	79.-	
Samurai	150.-	150.-
Sarakon	95.-	
Shadow of th e Beast	50.-	
Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
ST Dragon	79.-	
Stormovik SU-25		59.-
Strider 2	120.-	
Stun Runner	79.-	
Swiv	79.-	
Terminator 2		95.-
Test Drive 2 - The Duel		95.-
Thunderhawk	120.-	
Time Machine	79.-	
Tintin / Op. Neptune / Bobo	95.-	
Tornak the Warrior	79.-	
Total Recall	95.-	
Tournament Golf	50.-	
Ultima 6		195.-
Vaxine	79.-	
Vengeance of Excalibur		150.-
Welltris	59.-	
Wolfchild	79.-	
World Championship Soccer	79.-	
World Class Leaderboard	95.-	

AMIGA Indy 4 Adv. 239.-
AMIGA Lemmings 2 225.-
AMIGA Monkey Island 2 239.-

PC Indiana Jones 4 Adv. 249.-
PC Lemmings 2 The Tribes 285.-
PC Zool 259.-

MEILTÄ MYÖS PC CD-ROM, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

PELIT

3/93

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylahti, Mika Nirvi, Jukka ja Pekka Piira, T.J. Talasmaa, JTurunen

TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799

ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja: Esa Sairio
Myyntipäälliköt: Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä, Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri: Sirkka Pulkkinen

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.

ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.

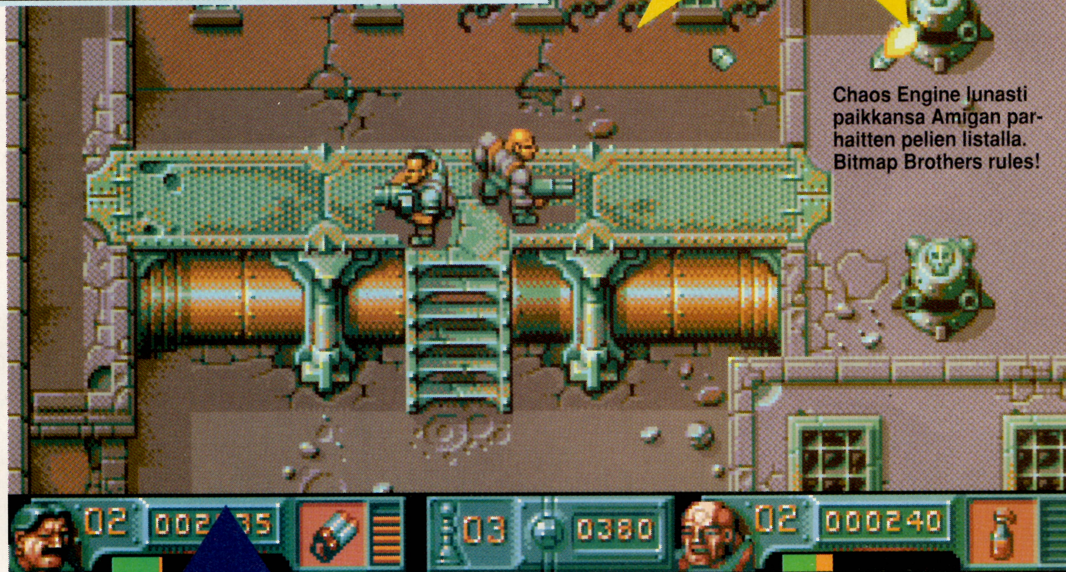
KUSTANTAJA
Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä

LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela

Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1993
ISSN 1235-1199
Toinen vuosikerta.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS



Chaos Engine lunasti paikkansa Amigan parhaitten pelien listalla. Bitmap Brothers rules!

Arvosteluissa







Tuija Lindén
päätoimittaja

Onnistunut vastaisku

Amiga 1200 saatiin lopultakin Suomeen asti. Suurin syy siihen, että tulo tänne pohjanperukoille kesti, oli sen valtaisa menekki Euroopan markkinoilla. Jo pelkästään Englannissa meni 100 000 kappaleen myynti rikki muutamassa kuukaudessa!

Amiga 1200 on suunniteltu kotitietokoneiden vastaiskuksi konsoleille ja PC-koneille. Sillä on kaikki edellytykset nousta megasuosikiksi: upeiden grafiikkaominaisuuksien ja huippunopeuden lisäksi siinä testimme mukaan toimii jopa 80 prosenttia 500:sen peleistä hyvien emulointien ansiosta. Vaikka kuulostaakin hullulta, 1200:n suosion eräs salaisuus piilee juuri siinä, että vanhaa pelivarastoaan voi edelleen hyödyntää uuden koneen myötä. Vanhat pelit osittain löytävät jopa ihan uutta puhtia.

Toinen juttu taas on se, miten pelitalot alkavat uutta Amigaa kohdella. Viissatasia on markkinoilla niin valtava määrä, että niitä ei noin vain voi hylätä, ja vain ja ainoastaan 1200:n uusia ominaisuuksia hyödyntävä peli ei vielä kannata. Pelin täytyy siis joko olla yhteensopiva 500:n kanssa tai sitten siitä on tehtävä oma 1200-versionsa. Kokemukset kuitenkin osoittavat, että ainakaan vielä 32-bittinen unelma ei uudessa koneessa ole toteutunut, vaikka pelitalot "täysin uudistettuja" 1200-versioita tekevätkin.

Toivotaan kuitenkin, että Amiga-maailman kaivattu tehopotku on nyt löytynyt. Kone itse on ainakin sen ansainnut.



Tuija



Pitkällisen odotuksen jälkeen Amiga 1200 on viimeinkin täällä. Ja kyllä sitä kannattikin odottaa!

Pelit testaa

Amiga 1200



●● Viime vuoden lopulla Commodore raotti salaisuuden verhoa ja esitteli uuden sukupolven 32-bittisen kotimikron vastaukseksi PC:n ja konsoleiden haasteeseen. Siitä lähtien on konetta odoteltu kuin Next Generationia takaisin televisioon. Pelit-lehti sai käsiinsä Amigan seuraavan sukupolven heti sen maahantultua, ja testaa nyt sen ominaisuuksista tärkeimmän: pelaamisen.

J. & P. Piira

Commodoren vastaisku PC:n ja konsolien invaasiolle on siis kalpea kaunotar Amiga 1200, Amiga 4000:n peli- ja kotikäyttöön suunnattu pikkusisko. Lunastaako se paikkansa uutena lippulaivana ja mikä ehkä tärkeämpää, onko sillä mahdollisuuksia säilyttää asemansa?

Historian havinaa

Amiga 500:n julkistaminen syksyllä 1987 merkitsi uuden sivun kääntämistä kotimikroilussa. 16-bittinen teknologia tarjosi ennennäkemättömät mahdollisuudet luovaan työskentelyyn ja ennen kaikkea pelaamiseen. Taistelu Atari ST:n kanssa päättyi Amigan voittoon, mutta kaksi uutta vaaraa ponnahti esiin: nopeat PC:t VGA-grafiikalla ja ensimmäinen 16-bittinen pelikonsoli Sega Megadrive.

Laajat simulaattorit, rooli-ja seikkailupelit kehitetään PC-tehomyllyissä ja Amiga-käännökset ovat harvoin onnistuneita. Suureen massaan uppoavat väkivalta- ja toimintapelit ovat kovaa valuuttaa konsolimarkkinoilla. Toki Amiga on pysynyt jaloillaan ja siihen on julkaistu ja julkaistaan edelleen roppakaupalla huippupelejä, mutta silti entinen tiennäyttäjä on jäänyt perävaunuksi.

Commodoren viime vuonna julkaisemat 500+- sekä 600-mallit eivät tuoneet tilanteeseen muutoksia. Perus-Amigan konekanta on kuitenkin valtava, eikä se kuihdu vielä vuosiin, mutta jotakin oli tehtävä, että Amiga-pelaaminen nousisi entiseen loistoonsa. Tätä yrittää nyt Amiga 1200.

Kalpea kaunotar

Ulkoisesti uusi Amiga muistuttaa A600:sta mutta numeronäppäimistöllä varustettuna ja lähes luonnonvalkoisena. Kone on viissatasta sirompi ja syvyyssuunnassa kapeampi. Joystick/hiiriportit ovat palanneet 500:sesta tutuille paikoilleen koneen taakse. Takaseinän RF-liitin kertoo TV-modulaattoorin olevan vakiovaruste, eli ylimääräisiä palikoita TV:hen liittämistä varten ei tarvita.

Commodore on myös vihdoinkin päässyt eroon ylisyöneestä rotastaan: uusi hiirimalli on pieni, pyöreä ja istuu käteen mukavasti. Tuntuma on hyvä ja napit tarkat.

Tekniset tiedot

Prosessori:	32-bittinen Motorola 68EC020/14,19 MHz
Grafiikkapiiri:	AGA Multichip -apuprosessorisysteemi
Apupiirit:	Alice, Lisa ja Paula videokuvan, grafiikan ja äänien käsittelyyn
Muisti:	ROM: 512 kt
	Chip-RAM: 2 Mt
	Fast-RAM saatavilla: 4 Mt (32-bit) CPU-liitäntään,
	4 Mt (16-bit) PCMCIA-väylään
Ulkoiset liitännät:	2 x peliohjain/hiiri, sarja, rinnakkais, levyasema, RGB, RF, ääni, PCMCIA-laajennusväylä
Sisäiset liitännät:	AT IDE -kiintolevyohjain, CPU-liitäntä
Levyasema:	Koko: 3,5 tuumaa
	Kapasiteetti: 880 kt
	Tyyppi: Double Density
Grafiikka:	Väripaletti: 16,777,216
	Tarkkuudet/värien määrä:
	320 x 256, 256 väriä
	320 x 512, 256 väriä
	320 x 1024, 256 väriä (lomitettu)
	640 x 256, 256 väriä
	640 x 512, 256 väriä
	640 x 1024, 256 väriä (lomitettu)
	Spritet: 64xYx16, 8 kpl
Äänet:	4-kanavainen stereoääni (8-bittiä)
Hinta:	4495,–
Maahantuojat:	Man & Man Co, puh. (90) 666 907
	Toptronics Ky, Puh (921) 546 666
Testikappale:	Man & Man Co, puh. (90) 666 907

"Let's make Amiga Big Again"

Uuden Amigan sisällä on tapahtunut lähes täydellinen elinten siirto. Motorolan 68000-prosessori on vaihtunut 32-bittiseen Motorolan 68020-prosessoriin, joka hyrrää kellotaajuudella 14,19 MHz, ja myös Amigan apupiirit toimivat nyt 32-bittisellä teholla. Koneessa on myös vakiona 2 megatavua chip-RAMia. Käytännössä A1200 on kahdesta viiteen kertaa A500:sta nopeampi, tehtävästä riippuen.

Uusi AGA-multichip-apuprosessorisysteemi Aliceineen ja Lisoineen onkin varsinainen tapaus. Väripaletti on vaatimattomat 16 777 216 eli 4 096 kertaa isompi kuin Amiga 500:ssa. Uudet näyttömoodit, joita voi ihailla taulukosta 1, pystyvät näyttämään 256 väriä kerralla ruudussa. Entisen HAM-moodin korvaava HAM-8 kykenee yli 256 000 värin esittämiseen millä tahansa näyttömoodilla. HAM-moodista ei kuitenkaan ole hyötyä peleille, sillä prosessoritehoa kuluu vietävästi.

Yhtä Amigan grafiikan erikoisominaisuuksista, niin kutsuttua dual-playfieldiä, joka mahdollisti kahden 8-värisen kuvan päällekkäisvierityksen, on niin ikään parannettu. Nyt kuvaruudulla pystytään vierittämään kahta 16-väristä ruutua päällekkäin. Spritejä on edelleen vain kahdeksan, mutta ne voivat olla 16-värisiä, 64 pikseliä leveitä ja minkä korkuisia tahansa, eli enää ohjelmoijien ei tarvitse koota suuria ja värikkäitä hahmoja pienistä palasista. Mitä taas tulee spritejen lukumäärään, se ei ole koskaan ollut rajoitus, kuten vaikka Sensible Soccer todistaa.

Jotta korkeimmista grafiikkatiloista saisi kaiken irti, on Multiscan-monitori paras vaihtoehto. Tavallisilla monitoreilla (kuten Commodoren oma 1084S ja Philips CM8833 Mk2) pärjää kuitenkin pitkälle, eikä pelikäyttöön kummempia tarvita. VGA-monitori sen sijaan on huono valinta, koska se ei pysty näyttämään kunnolla tavallisimpia grafiikkatiloja.

Kaikkea ei ole sentään pistetty uusiksi: 1200:n äänistä vastaa edelleen vanha tuttu Paula-piiri.

Laajennettavuuden ongelmia

A500:n vasemman kyljen läpivientiportti on saanut väistyä PCMCIA-väylän tieltä, joka oli jo Amiga 600:ssa. Laitteen pohjassa on 150-pinninen laajennusportti, joka on ristitty CPU-liittimeksi.

Läpiviennin korvaaminen PCMCIA-väylällä ei tunnu maailman järkevimmältä idealta, onhan porttiin saatavilla kymmeniä erilaisia lisälaitteita, kuten kiintolevy, lisämuistia ja tietysti Action Replay.

PCMCIA:n 2,0-tuumainen kortti, vastoin useita harhaluuloja, ei tule olemaan mikään softamedia. Sen sijaan läpeen syötetään muistia tai esimerkiksi uuden sukupolven kiintolevy. Sen voi vaikka sujauttaa taskuun ja mennä kaverille kylään uudet pelit luottokortin kokoisessa tilassa, kuten Commodoren Englannin pomo Kelly Sumner asian ilmaisee. Korttikiintolevy on kyllä mielenkiintoinen idea, mutta toteutuuko se käytännössä yhtä näppärästi?

Commodore ei koskaan ole ollut oikein fiksu mitä kiintolevyihin tulee. A1200 käyttää kiintolevyohjaimena PC:stä tuttua IDE-standardia, joka on hitaampi kuin SCSI, mutta halvempi, koska ei tarvitse enää ostaa kuin itse kiintolevy. Valmis paikka 2,5 tuuman kokoiselle kiintolevylle löytyy 1200:n sisuksissa, mutta väistämättä tulee mieleen, etteikö 1200:sta olisi jo vakiona voinut varustaa kiintolevyllä?

Muut A500:n lisälaitteet, kuten printterit ja lisälevarit, toimivat, vaikka yhteensopivuusongelmia saattaakin esiintyä. Useat laitevamistajat, kuten GVP, ovat valmiita tukemaan A1200:ta.

Tulevaisuuden näkymiä

On sanomattakin selvää, mitä 32-bittinen teknologia tekee Amiga-pelaamiselle. PC-koneisiin suunnitellut suuret seikkailu- ja roolipelit saadaan periaatteessa käännettyä entistä helpommin, ja niitä voitaisiin teoriassa jopa parantaa. Ongelma onkin lähinnä maantieteellinen. Edellä mainitut pelityypit valmistetaan lähes poikkeuksetta ison rapakon takana ja Amigan asema ei siellä tunnetusti ole hääppöinen.

Muun muassa LucasArtsin Euroopan markkinaosuus on kuitenkin niin huomattava, että yhtiö on luvannut tapauskohtaises-

ti harkita A1200-versioita peleistään. X-Wing olisi ihan kiva, kiitos.

Vektoripelit luonnollisesti hyötyvät uudesta nopeudesta, mutta lentosimulaattorien kärkipäätä, esimerkiksi Falcon 3.0:aa, on kuitenkin turha odotella. Kaikesta huolimatta Amiga 1200:n prosessorinopeus ei vastaa esimerkiksi 486:tta ja vektoripeleissä eivät apuprosessorit auta. Toinen asia taas on bittikarttapinnoitettu vektorigrafiikka eli texture mapping, ja yleensäkin bittikarttagrafiikan erikoiskäyttö, jonka pyörittämiseen AGA-piiri on omiaan. Wing Commanderin 256-värinen versio (tai WC II) ei olisi mikään ihme.

Toimintapelit hyötyvät suuresti kehittyneestä teknologiasta, joka jättää konsolit jälkeensä mennen tullen. Sega Megadriven teknisen kehityksen tämänhetkinen kärki, Ecco the Dolphin -toimintapeli, olisi A1200:lla jokapäiväistä tavaraa, eikä edes korkealaatuisinta.

Isosiskon pahin vihollinen

Ensimmäisissä A1200-peleissä ei kuitenkaan ole aihetta riemuun. Paljon myydyn Amiga 500:n haamu kummittelee taustalla ja siitä voi tulla vaikka uuden isosiskonsa pahin vihollinen tyyliin C64 ja 128. Eurooppalaisten peliyhtiöiden kun ei kannata edes harkita 500:n hylkäämistä, joten on syytä suhtautua varauksella suurten firmojen, esimerkiksi Oceanin ja Gremlinin, lupailemiin 32-bittisiin pelikokemuksiin. Siirtymäkaudella 1200-pelit eivät tule hyödyntämään ylivertaista teknologiaa muuhun kuin muutamaan lisäväriin, runsaampaan äänitaustaan ja vähennettyihin lataustaukoihin. Jos ja kun konekanta alkaa kasvaa, voi kelloon tulla toinen ääni.

Ensimmäisiä todellisia Amiga 1200:aa hyödyntäviä pelejä voi odotella sellaisilta ohjelmoijilta ja ohjelmointiryhmiltä kuin Andrew Braybrookilta, Team 17:ltä, Bitmap Brothersilta ja Archer McLeanilta. Archer on väläytellyt ideaa 256-värisestä Snookerista ja Poolista, Project X:n jatko-osa tullee erikseen A1200:een ja Braybrook on enemmän kuin kiinnostunut uuden koneen mahdollisuuksista.

Jokereiksi voi laskea muun muassa DID:n, joka hämmästytti Epicillään repimällä perus-Amigasta sellaista vektorigrafiikkaa, jota ei ikinä olisi uskonut mahdolliseksi. Hyviä uutisia onkin, että DID koodaa parhaillaan kahta vektoripohjaista 1200-peliä (katso Pelit 1/93), jotka ainakin vaikuttavat lupaavilta.

Mitä todennäköisimmin eurooppalaiset rooli- ja seikkailupelit tulevat erillisinä 1200-versioina, kuten Virginin uusin, Revolutionin koodaama Beneath the Steal Sky, jonka parissa muuten työskentee Watchmenin luoja Dave Gibbons.

Kissapurilaisia pikavauhdilla

Lähes yhtä tärkeäksi kysymykseksi pelien tulevaisuuden rinnalle nousee pelien nykyisyys. Amiga 500:aan on tuhansia ja tuhansia pelejä, mutta joutuvatko nekin kierrätykseen vanhan Amigan kanssa? Entäs uudet amigistit? Mitä he vielä tekevät uudella koneella, jos vanhat pelit eivät siihen käy? Eri tahot ovat esittäneet vaihtelevia ennusteita ohjelmiston toimivuudesta aina 80:sta varovaiseen 60 prosenttiin, joka on myös Commodoren oma arvio. Kova kovaa vastaan, joten testasimme kaikkiaan 80 peliä.

Vain 65 prosenttia peleistä toimii suoraan levykkeen asemaan laittamalla, mutta hätä ei ole tämän näköinen. Amiga 1200 osaa nimittäin emuloida sekä Amiga 500:n alkuperäistä piiriä että 500+/600:n Enhanced Chip Setiä. Suurin syy toimimattomuuteen on kuitenkin uuden keskusyksikön cache-muisti, joka on tutumpi PC-maailmassa kuin Amigassa. Painamalla kumpaakin hiirennappia pohjassa koneen käynnistyksen tai resetoinnin yhteydessä saa esille boot-valikon, josta voi valita haluamansa emulointi-tilan sekä kytkeä "kakun" pois päältä.

80 pelistä toimi loppujen lopuksi 64, joten toimivuus on tasan 80 prosenttia. Pieni ihme on, että etukäteen murheenkryyniksi veikatun Oceanin kaikki 10 testattua peliä toimivat. Yllättävästi saimme toimimaan sellaisiakin pelejä, joita ulkomai-

Ensimmäiset A1200-pelit

Onnea ja autuutta?

Todellinen elämys:

Sleepwalker

Oceanin pojat ovat lätkäisseet paketin kanteen kullanvärisen tarran, jossa kehotetaan nauttimaan "Amiga 1200 -kokemuksesta". Tekstin mukaan peli ottaa täyden hyödyn irti uudesta teknologiasta. Ei ole ihme, että Ocean söi jälleen kerran sanansa – onhan se kyseisen lajin epävirallinen maailmanmestari.

Tämä "32-bittinen elämys" on viimeistä pikseliä ja ääniefektiä myöten täysin identtinen 500-version kanssa. Ainoa ero on siinä, että ko. versiota ei voi ladata perus-Amigaan. Ei edes Oceanilta olisi uskonut moista huijausta. Niinpä niin.

Demon perusteella:

Zool

Vaikka kyseessä on vain ensimmäisen tason demo, tarjoaa se enemmän uudistuksia Gremlinin originaaliin nähden kuin edelliset pelit yhteensä. Coppertaustan päälle on sommiteltu erilaisia makeisia lisäväriä antamaan. Zool ei itse ole saanut lisäanimaatiota, mutta ei se sitä tarvitsekaan.

Pääpelimaisemalle tuplasti enemmän värejä ei olisi ollut pahitteeksi. Vieritys nykii ylämäissä, mikä on ristiriitaista, sillä ilmiö katoaa, kun pelaa 500-versiota 1200:ssa.

Valmiiseen versioon luvataan kaksin kerroin enemmän ääniä 500-versioon nähden ja ainakin demon musa oli uutta. Toivottavasti kaupan hyllyille saapuva versio sisältää muitakin muutoksia, kuten vaikkapa hauskan intron.

Parannettua grafiikkaa:

Nigel Mansell's ★ World Championship

Gremlinin paketin kansi ei esitä ylistyslaulua, vaan lappu on piilotettu kotelon sisälle. Se lupaa parannettua grafiikkaa, alkuperäisestä versiosta puuttuvan varikkoanimaation, nopeamman ja pehmeämmän tierutiinin sekä lyhyemmät lataustauot.

Ensimmäinen lupaus pitää osittain paikkansa: latauskuva on 16(!)-värinen kahdeksan sijasta ja taivaanrannalla on enemmän värejä, mutta ei luulisi olevan kovin ylivoimaista piirtää välikuvat ja -animaatiot uudelleen. Varikkomiehet ovat animoituja, mutta ei siinä määrin, etteivätkö olisi voineet olla myös alkuperäisessä.

Tierutiini on nopeampi ja pehmeämpi, mutta tienreunusgrafiikkaa olisi saanut monipuolistaa. Lataustauot ovat sentään tuntuvasti lyhyempiä. Alkuperäisen NMWC:n omistajalle "Enhanced"-versio ei tarjoa mitään mullistavaa.

Summa Summarum

Edelliset pelit, Zoolin demoa lukuunottamatta, ovat typerä sijoitus pelifirmoilta: kummankin pelin 500-versiot toimivat moitteettomasti A1200:ssa. Kannattaakin kokeilla tulevia 1200-pelejä, ennen kuin lompakko laihtuu "32-bittisen pelikokemuksen" edestä. Säästetyt markat saavat varmasti tulevaisuudessa moninkertaisen vastineen.

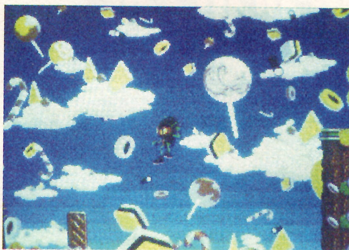
den Amiga-lehdet eivät saaneet. Taulukkoon 2 on listattu testipelit, niiden toimivuus ja mahdollinen vaikutus verrattuna turbottomaan 500:een.

On turha odottaa, että vanhojen pelien lataustauot lyhenisivät, sillä läheskään kaikki pelit eivät ota huomioon laajempaa chip-RAMia. Poikkeuksia ovat muun muassa Wizkid, joka nauttii lisä-äänistä sekä Lemmings 2, joka varastoi enemmän dataa muistiin. Vektoripeleissä uuden prosessorin vaikutus on lähes poikkeuksetta positiivinen. Esimerkiksi Epic pudottaa tuolilta ja Wing Commander venäyttää leuan (vaarallinen laite tämä uusi Amiga). Toimintapeleissä ei luonnollisesti ole juuri vaikutuksia.

Kerro, kerro kuvastin

Amiga 1200 merkitsee uuden kauden alkua pelirintamalla. Sen 32-bittinen teknologia, parannettu grafiikka ja suurempi muisti tarjoavat uskomattoman potentiaalin ja hintaansa nähden lähes lyömättömän hinta-laatusuhteen. Kauan odotettu vastaisku PC:lle ja pelikonsoleille on saatu.

Pelit-lehti seuraa Amiga 1200:aa ja sen uusia pelejä. Mahdollisuuksien puitteissa tulevissa arvosteluissa ilmoitetaan A1200-yhteensopivuus, ja jos tarpeellista, pisteytetään A1200-versio erikseen.



Pelien toimivuus

V tarkoittaa pelin julkaisuvuotta. Toimii-sarakkeessa "Kyllä" merkitsee, että peli toimii suoraan. Kommentti-sarakkeessa numero yksi (1) tarkoittaa, että cache täytyy kytkeä pois, numero kaksi (2), että cache täytyy kytkeä pois ja lisäksi näyttötilaksi valita Original Chipset. Kommentti-sarake antaa myös lisätietoa.

Peli	Julkaisija	V	Toimii	Kommentti
Addams Family	Ocean	92	Kyllä	
Air Support	Psygnosis	92	Kyllä	Vektorigrafiikka on paljon nopeampaa.
Amberstar	Thalion	92	Kyllä	Liikkuminen kaikissa muodoissa vikkelämpää.
Aquatic Games	Millenium	92	Kyllä	
Archer McLean's Pool	Virgin	92	Kyllä	Jo ennestään hyvin ohjelmoidut polygonit ovat nopeampia ja pehmeämpiä.
Ashes of Empire	Mirage	92	Kyllä	Vektorigrafiikka nopeampaa.
Batman the Movie	Ocean	89	Kyllä	(1)
Battle Command	Ocean	90	Kyllä	(1)
Black Crypt	EOA	92	Kyllä	
Cadaver	Imageworks	90	Ei	
Carl Lewis Challenge	Psygnosis	92	Kyllä	
Civilization	Microprose	92	Kyllä	Toiminnot nopeampia.
Cool World	Ocean	92	Kyllä	Holli pyörii introssa kuin hyrrä, eikä peli hidastu kun kuvaruutu täyttyy spriteistä.
Curse of Enchantia	Core Design	92	Kyllä	
Dark Queen of Krynn	SSI/U.S.Gold	92	Kyllä	
Dragon's Lair III	Empire	92	Kyllä	
Drakkhen	Infogrames	89	Kyllä	3D-ympäristö nopeampi.
Dynablaster	Ubisoft	92	Kyllä	
Epic	Ocean	92	Kyllä	Perus-Amigassa Epic oli hämmästyttävän nopea, nyt silmät eivät tahdo pysyä menossa mukana. Tunnistaa 68020-prosessorin ja kun se on 32-bittinen, tulos näkyy.
Eye of the Beholder 2	SSI/U.S.Gold	92	Kyllä	
F-19 Stealth Fighter	Microprose	90	Kyllä	Huisin nopea, pelin Accelerator-moodissa jopa epärealistisen nopea.
Falcon	Mirrorsoft	88	Ei	Ei ota levykettä asemaan.
Fire & Ice	Renegade	92	Kyllä	(1)
Flames of Freedom	Rainbird	91	Kyllä	Vektorigrafiikka nopeampaa.
Formula One Grand Prix	Microprose	92	Kyllä	Maksimidetaljitasolla yhtä nopea kuin riisutuin maisema karvalakki-Amigassa.
Golden Axe	Virgin	90	Kyllä	
Harlequin	Gremlin	92	Kyllä	
Hook	Ocean	92	Kyllä	
Indiana Jones and the Fate of Atlantis – Adventure	LucasArts	92	Kyllä	Animaatio ja ruudunvieritys on huomattavasti nopeampaa. Vaikka levykkeitä on 11, ei pelaaminen kahdella levarilla ole hirveätä, sillä levyoperaatiot ovat ohjelmoitu Monkey 2:ta paremmin.
Lure of the Temptress	Virgin	92	Kyllä	(1)
McDonaldland	Virgin	92	Ei	
Mega-Lo-Mania	Imageworks	91	Ei	Kaatuu ensimmäisen keksinnön valmistuttua.
Myth	System 3	92	Kyllä	(1)
New Zealand Story	Ocean	89	Kyllä	(1)
Nick Faldo's Champ. Golf	Grandslam	92	Kyllä	
Nigel Mansell's World Championship	Gremlin	92	Kyllä	F1-radat kiitävät hieman nopeammin ja kaivatulla pehmeydellä.
Powermonger	EOA	90	Kyllä	(2) Väripaletti täysin sekaisin.
Project X	Team 17	92	Kyllä	
Putty	System 3	92	Kyllä	
Realms	Virgin	92	Kyllä	Isometrinen kartta vierii hieman nopeammin.
Red Zone	Psygnosis	92	Kyllä	Vektorigrafiikka on paljon nopeampaa ja pelattavuus sen myötä kunnossa, mutta silti ohjelmointi jättää toivomisen varaa.
Robocod	Millenium	91	Kyllä	(1)
Sabre Team	Krisalis	92	Kyllä	
Sensible Soccer v1.1	Renegade	92	Kyllä	
Shadowlands	Domark	92	Ei	
Shadow of the Beast III	Psygnosis	92	Kyllä	(1)
Shuttle	Virgin	92	Kyllä	
Sleepwalker	Ocean	93	Kyllä	
Space Crusade	Gremlin	92	Ei	Grafiikka on bugista ja peli kaatuu ensimmäiseen vihollishyökkäykseen.
Space Crusade: The Voyage Beyond	Gremlin	93	Ei	Kts. edellinen.
Star Control	Accolade	90	Kyllä	
Starglider 2	Rainbird	88	Kyllä	(1)
Street Fighter 2	U.S.Gold	92	Ei	Tulossa A1200-yhteensopiva versio.
Tilt	Genias	92	Kyllä	
TV Sports Baseball	Mindscape	92	Kyllä	Animaatio on jopa liian nopeaa.
Vroom	Lankhor	91	Kyllä	(1) Grafiikka hieman sekaisin, mutta ei häiritsevästi.
Wing Commander	Origin	92	Kyllä	Paljaalla silmällä arvioituna peli pyörii noin viisi kertaa nopeammin!
Wings	Cinemaware	90	Kyllä	Ilmataistelut nopeampia.
Wizkid	Ocean	92	Kyllä	Hyödyntää laajempaa Chip-RAMia.
Wonderland	Virgin	91	Kyllä	Kaikin puolin nopeampi.
Zool	Gremlin	92	Kyllä	Ruudulla ei enää esiinny lieviä häiriöitä kun ninjamurkku saavuttaa huippunopeuden tai kiipeää ylämäkiä. Viholliset tosin joskus katoavat.

PELI UUTISET

Tampereen Peli!-messut lähestyvät

Suomen ensimmäiset pelimessut Tampereen Pirkkahallissa 13. – 16. toukokuuta keräävät saman katon alle pelejä laidasta laitaan. Esillä ovat tutut pelit, uudet pelit, harvinaiset pelit, pelien historia ja jopa huomisen virtuaalitodellisuus. Yleisö voi paitsi katsella, myös pelata ihan itse.

Tapahtumaan liittyvät myös läheisesti pelielokuvat, televisio ja muut mediat. TV ja radio tekevät messuilta jopa ohjelmaa.

Julkkiksia messuilla vilisee paitsi Gladiaattorit-shown voimin, myös Kata Kärkkäisestä Vesa-Matti Loiriin.

Doom – Wolfensteinin haastaja

Wolfenstein 3D oli sharewaremaailmassa jotain todella uskomatonta. Kuinka joku kertakaikkiaan onnistui tekemään niin hyvän ja nautittavan räiskintäpelin PC:lle? Wolfin menestyksen siivittämänä ID-Software jatkaa siitä, mihin Wolfenstein 3D jäi: **Doomissa** on kaikki, mitä Wolfensteinissa ei ollut.

Pelin alfaversion taustajuoni kertoo neljästä kaverista, jotka viettivät asepalvelusaikaa tiedelaboratorion turvahenkilöinä. Jokin koe meni pahan kerran vikaan ja kaameat mutanttihirviöt pääsivät valloilleen ympäri laboratoriota.

Ensimmäinen silmiinpistävä uudistus Doomissa on se, että grafiikka on laajennettu Ultima Underworldin suuntaan. Nyt mukana on valoa (myös ammuksista tai kranaateista!), varjoa, suoraa ja kieroa seinää ja kaiken kukkuraksi viettäviä tasoja. Doom tukee kaikkia mahdollisia äänikortteja ja suunnitelmissa on myös 32 000 värin versio koville näyttökorteille!

Ehkä kaikkein merkittävin uudistus on kuitenkin se, että Doomia voi pelata neljä kaveria yhtäaikaa modeemien, rs-narun tai lähiverkon välityksellä.

Doom ilmestyy PC-koneille aikaisintaan kesän loppupuolella ja tukee myös Windowsia, Windows NT:tä ja NeXT:iä. Pysykää housuissanne! –om





Monen hengen Underworld?

Dynamix on tunnettu hyvin koodatuista simulaattoreista (A-10, Stellar 7, Nova 9) sekä miellyttävistä seikkailupeleistä (Willy Beamish, Rise of the Dragon) ja nyt firma on siirtynyt haukkaamaan roolipelimarkkinoiden kakkua Betrayal at Krondorilla.

Kaikkein näyttävin osa Betrayal at Krondoria on liikkuminen, joka tapahtuu hieman kuin Eternamissa, mutta maastossa on muun muassa texturemapattuja puita ja pensaita. Myös taistelu on kolmiulotteista ja previkkojen perusteella voimme sanoa, että lupaavalta näyttää. Eräät tahot ovat kommentoineet BaKkia usean hengen Underworldiksi. –om

Operaatio Genesis

Vasta perustettu **Suomen Star Trek** -seura aloittaa toimintansa Operaatio Genesiksellä. Operaatiolla on tarkoitus kauniisti kertoa TV kolmoselle, että Star Trek – The Next Generationilla olisi kyllä Suomessa katsojia, varsinkin, jos sitä lakattaisiin käsittelemästä lastenohjelmana.

TV kakkonen on kuitenkin ollut suostuvaisempi harkitsemaan sarjan ottamista omaan ohjelmistoonsa. Kauniilla postikorttien ja adressien lähettelyllä se voisi onnistuakin. Tarkoitus ei missään tapauksessa ole haukkua, painostaa tai muuta vastaavaa, vaan kauniisti kertoa, että 200 000 katsojaa haluaisi sarjan takaisin. Suomen Star Trek -seuran osoite on PL 48, 85501 Nivala ja siihen voi liittyä 60 markalla.

Suomalainen postipeli Itävaltaan

Suomalainen **Teknocide**-postipeli kääntyy saksaksi lisenssointisopimuksella, jonka **Midnight Sun Games** on solminut saksalaisen kielialueen suurimman postipelifirman **SSV Klapf-Bachler OEG:n** kanssa. Teknocide alkaa pyöriä Euroopassa heti, kun käännöstyö on saatu valmiiksi.

Täysin suomalaisen Midnight Sun Gamesin omaa tuotantoa olevan Teknociden saamisesta myös Yhdysvaltain, Hollannin ja Australian markkinoille neuvotellaan parhaillaan, samoin kuin Olympuksen lisenssoimisesta Itävaltaan.

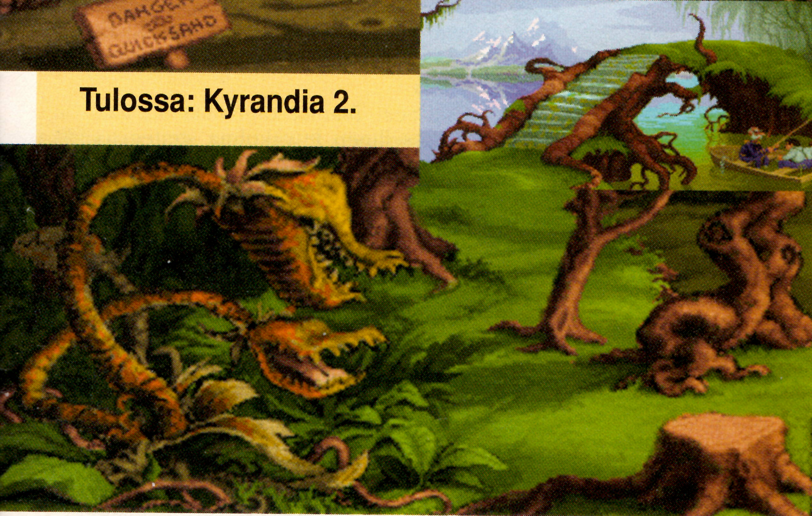
Minäkö muka muurahainen!

Enpäs ole, väittää Zool ja näyttää huimat ninjahyppynsä ja -potkunsa seuraavassa osassaan. Zool 2 on ilmestymässä piakkoin Gremliniltä.





Tulossa: Kyrandia 2.



Lord Britishillä on oma kummitustalo

Richard Garriot eli Lord British asuu Länsi-Teksasissa omassa pikku Britannia Manorissaan, jonka hän muuttaa joka toinen vuosi uudenlaiseksi kummitustaloksi. Halloweenin aikoihin noin 200 onnellista neljän hengen ryhmissä pääsee tunniksi seikkailemaan Britishin kartanoon.

Viime vuonna noin 1 500 neliön talosta ja muutaman aarin pihasta oli tehty Ultima VII:n kulissit. "Yleisöllä on tehtävä. Sen selville saamiseksi pitää keskustella mukana olevien näyttelijöiden kanssa", kertoo British Houston Lifestyle & Entertainment -lehdessä.

Kummitustalossa on 26 huonetta, köydellä ylitettäviä kuiluja, ihmissusia, jokia, joiden ylitse täytyy soutaa, siltoja, rottia, zombieita, kaikkea mahdollista kauheaa. Viime vuonna clouna oli tulipallo, joka ammuttiin yli sadan metrin korkeuteen. Pallon ympärillä seisoi hiljaa punakaapuisia munkkeja, jotka itse asiassa olivat paikkakunnan palomiehiä. Muut hirviöt ovat lähinnä Originin henkilökuntaa.

Aitoja taisteluja ei talossa käydä: "Lasten kummitustaloissa ei lapsiin saa koskea, jottei aiheuttaisi psyykkisiä vaurioita. Aikuisten kummitustaloissa ei aikuisiin voi koskea, jottei saisi selkäänsä", British nauraa. Tilanne on ratkaistu erilaisilla vempeleillä taistelujen mukaan saamiseksi.

Mutta miksi uhrata 250 000 dollaria moiseen, varsinkin kun sisään pääsee ilmaiseksi? "Sulaa hulluutta", väittää British ja tunnustaa ikänsä rakentaneensa kummitustaloja. Kodin muuttaminen kesti kaksi kuukautta, mutta toisaalta siellä oli jo valmiina oma saari, tähtitorni, salakäytäviä ja maanalainen holvi...



Pressaksi Clintonin paikalle

Minkälaista mahtaisi olo olla Yhdysvaltain presidenttinä Husseinin riehuessa? Ei välttämättä kovin hauskaa. Tätä simuloi D.C. Truen Shadow President, jossa pelaaja isketään Clintonin housuihin ja tehtäväksi annetaan johtaa maailmaa.

Balance of Powerista huimasti laajentunut Shadow President on seitsemän ja puolen megan messevä pakkaus politiikkaa asianharrastajille. Mukana tulee myös vuoden 1990 Cia World Factbook. –om

Väriä hiiriin

Miksi hiiren pitäisi olla valkoinen, mietti New Idea Electronic ja pisti Microsoft-yhteensopiviin Beetle Mouse -ohjaimiinsa väriä. Jenkkilipun lisäksi löytyy tietysti leppäkerttuja ja jopa psykedeliaa. Eipä ainakaan lika näy!



Finncon 93

Jo kolmatta kertaa Helsingin Yliopiston SF Klubi, Helsingin SF Seura ry ja HYY ovat yhdistäneet voimansa science fiction -festivaaliin järjestämiseksi. Mukana järjestelyissä ovat myös Suomen Sarjakuvaseura ja Dark Fantasy -yhdistys.

Kunniavieraina ovat tällä kertaa Discworld-romaanien kirjoittaja Terry Pratchett sekä aikuissarjakuvan mestareihin lukeutuva Bryan Talbot. Lisäksi ohjelmaan kuuluu paneelikeskusteluja, elokuvia, näyttelyitä ja demoja scifin ja fantasian, tulevaisuuden tutkimuksen, sarjakuvan, roolipelien ja kauhun alalta.

Tapahtuma pidetään 7.–8. elokuuta Vanhalla ylioppilastalolla Helsingissä ja sinne on vapaa pääsy.

PELI UUTISET




Ensimmäiset makupalat Lands of Loresta.

Lisää tukea Gravis Ultrasoundille

Electronic Arts tukee Gravis Ultrasoundia tulevissa peleissään **NHL Hockeyssä** ja **Ultra Chuck Yeagarissa**. Myös muut firmat, esimerkiksi Interplay, Accolade, Microprose, Epic, ID, Apogee, Psygnosis ja Novalogic ovat ilmoittaneet tukevansa sitä. Tärkeämpää on kuitenkin ehkä se, että itse Intel suunnittelee tukevansa Ultrasoundia tulevissa multimediaprojekteissaan.

Pelaaminen on kuntoilua!

Amerikkalaiset tutkijat väittävät, että pelaaminen kuluttaa energiaa yhtä paljon kuin leppoisa kävely, kertoo uusi Fitness-lehti. Lehden mukaan pelaamisen aikana energiankulutus lisääntyi 80 prosentilla ja sydämen syke kiihtyi 25 prosenttia tutkimukseen osallistuneilla 16–25-vuotiailla nuorilla. Ja niin löysimme taas uuden lisäsyyn pelaamiseen!

Vietnamiin sotimaan

pääsee Electronic Artsin uudessa **Seal Teamissa**. Pelaaja pistää itsensä vastakkain armottoman Viet Kongin ja Pohjois-Vietnamin armeijan kanssa.

Syy, miksi Seal Teamia kannattaa odottaa, on sen poikkeuksellinen kuvakulma strategiapeliksi. Kuvakulma on nimittäin 3D-lentosimuista tuttu first person ja siihen liitetyt kameramahdollisuudet. Eli nyt voi zoomata neljää eri joukkoa, katsella omia joukkojaan vihollisen näkökulmasta ja seurata tukihelikoptereita tosiaikaisesti.

Seal Teamissa on 80 relistista tehtävää, jotka kaikki perustuvat oikeisiin taisteluraportteihin. Peli on kehitetty yhdessä Yhdysvaltain Navy SEAL Museon kanssa ja on tulossa toukokuussa Electronic Artsilta.

AUSTERLITZ
EUROOPAN PARAS SOTASTRATEGIAPELI !

(No. 1 Tactical wargame in Europe/ Flagship international 3/1993)

Joko luulit pelanneesi parhaita sotastrategiapelejä lautapelinä tai tietokoneella? Strategiapostipeli AUSTERLITZ mullistaa aikaisemmat käsitykset pelaamisesta yhdistäen tietokonepelien tarkkuuden ja monipuolisuuden sekä lautapelien tunnelman.

AUSTERLITZ sijoittuu Napoleonin aikaiseen Eurooppaan, Karibialle ja Intiaan, joissa 16 **pelaajien** johtamaa Euroopan mahtavinta valtiota Britanniasta Ottomaanien valtakuntaan taistelevat Euroopan ja siirtomaiden herruudesta.

Erittäin monipuolisten talouden, tuotannon, kaupan, ulko- ja sisäpolitiikan, sekä diplomatian lisäksi voit rakentaa valtiollesi armeijoita prikaateittain jalkaväestä, ratsuväestä ja tykistöstä. Jokaisella valtiolla on omat historian mukaiset armeijansa kasakoista musketööreihin. Peli sisältää myös mahtavan simuloidun taistelun, jossa osapuolet sijoittavat sadat pataljoonansa taistelukentälle ja ohjaavat niitä yksittäisillä taistelukäskyillä. Voit myös rakentaa valtiollesi sota- ja kauppalaivastoja, joita voit käyttää tuotteiden ja armeijoiden kuljettamisessa, meritaistelluissa, kaappareina, merisaarroissa ja rannikkopuolustuksessa.

Edellämainittu on vain pieni osa siitä, mitä peli 100 sivuisine ohjekirjoineen pitää sisällään. Jos haluat pelata **parasta ja monipuolisinta** täytyy sinun pelata AUSTERLITZIA, minkä vakuuttavat myös pelin Euroopan pahraaksi äänestäneet pelaajat.

TILAA ILMAINEN ESITE TAI SOITA JA KYSY LISÄÄ AUSTERLITZISTÄ JA MUISTA PELEISTÄMME

MIDNIGHT SUN GAMES
PL 554, 90101 OULU PUH: 981 - 338557

Pelit hakkaavat äänilevyt

Äänilevyjen myynti on jäänyt pelien jalkoihin Englannissa. Nyt suurimmat levyliikkeet, kuten HMV ja Our Price sekä myös Sony haluavat kukin oman palansa kakusta.

Ensimmäisenä paikalle on ehtinyt tietysti Virgin, joka tuottaa Telstarin kanssa **Mega-Lo-Mania-älppärin** julkaistavaksi samaan aikaan Segan vastaavan pelin kanssa. Vitsi on siinä, että vinkit ja cheatit ovat piilotettuina LP:seen tai vastaavaan sinkkuun! Ensimmäinen, joka löytää kaikki vinkit voittaa loman Jenkkeihin. Tämä on nyt sitä todellista multimediaa, eikö?

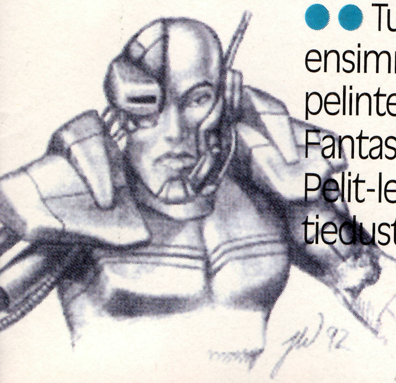
Lyhyesti

- Kid Pix, monia palkintoja kerännyt lapsille suunnattu piirustusohjelma kääntyy PC:stä Amigalle. Broderbundilta lähiaikoina.
- Humongous Entertainmentin seuraava lapsille suunnattu peli Putt Puttin jälkeen on Fatty Bear's Birthday Surprise. Suloisen Fattyn pitää yöllä lelujen herätessä eloon järjestää synttäriyllätys ystävälleen Kaylalle. Pelin levittäjänä toimii Electronic Arts.
- Civilization on ilmestynyt ST-versiona.
- Michael Jordan in Flight on EA Sportsin uusin koripallopeli, joka piakkoin Electronic Artsilta.
- Interplay on hyppäämässä MacIntoshiin ja on jo perustanut sitä varten yhtiön nimeltä Macplay.
- Utopia on käännetty viimeinkin PC:lle. Grafiikat suoraan Amigasta.



He menivät sinne DIGITAL ILLUSIONS minne flipperinpelaajat eivät olleet vielä menneet





Tuore ruotsalaisjoukkio Digital Illusions aukaisi heti ensimmäisillä peleillään tien Amigan suosituimpien pelintekijöiden joukkoon. Pinball Dreams ja Pinball Fantasies valtasivat kertarysäyksellä amigistien sydämet. Pelit-lehti vieraili Tanskassa tutustumassa ryhmään ja tiedustelemassa joukon historiaa ja tulevaisuutta.

Vuosi 1992 oli Amiga-maailmassa flipperivuosi. Digital Illusionsin ohjelmoimat ja 21st Centuryn julkaisemat kaksi loistavaa flipperiä, Pinball Dreams ja Pinball Fantasies, pitävät vahvasti paikkaansa yksinä suosituimmista Amiga-peleistä mitä kuunaan on julkaistu ja herättävät kateutta PC:n omistajissa. (Itku pois, PC-versiot ovat tulossa).

Demontekijöistä ammattilaisiksi

Muutama vuosi sitten nykyiset Digital Illusionsin jäsenet olivat täydesti mukana monikansallisessa The Silents -demoryhmässä. Ohjelmoija **Andreas Axelssonia** lukuunottamatta he ovat sitä vieläkin, mutta huomattavasti pienemmällä antaumuksella.

Vuoden 1989 loppupuolella demojen tekeminen alkoi kuitenkin kyllästyttää ja ajatus pelin tekemisestä nousi esiin. "Olimme nähneet **Mikael Ballen** (Silentsin tanskalainen graafikko) tekemät kuvat flipperikentistä, ja meistä olisi ollut mukavaa tehdä flipperipeli. Yksi meistä oli hieman parempi matematiikassa, joten hän huolehti pallorutiinista. Kun se puolen vuoden hiomisen kuluttua paljastui varsin hyväksi, minä aloin huolehtia lopusta ohjelmoinnista", kertoo Andreas.

Noin vuoden kuluttua pojat näyttivät peliä **Computer and Entertainment -messuilla** Lontoossa. Se ei ollut vielä läheskään terässään: kenttiä yksi, ääniä ei lainkaan ja grafiikkakin oli kamalaa. Niinpä useimmat yhtiöt vain vilkaisivat sitä ja pyysivät takaisin, kun on enemmän näytettävää. "Mutta ainakaan he eivät vain heittäneet sitä heti syrjään", naurahtaa Andreas.

Seuraavana vuonna samoilla messuilla pelistä oli jo kaksi kenttää valmiina. Vuoden aikana oli lisäksi pidetty jonkin verran yhteyttä kiinnostusta osoittaneeseen 21st Centuryyn, ja niinpä se sitten tarjosikin sopimusta. Useimmat yhtiöt väittivät kuitenkin, että flipperipeliä olisi mahdotonta myydä.

Sopimus rahdattiin kotiin ja tarkistutettiin lakimiehillä. Varmuuden vuoksi yhteyttä otettiin myös muihin yhtiöihin ja todettiin, että kyseessä oli standardisopimus, jollaisen saisi keneltä tahansa.

"Lopulta me päätimme ottaa 21st:n, he antoivat hyvän diilin ja näyttivät olevan kiinnostuneimpia", Andreas kertoo. Sopimus allekirjoitettiin lokakuussa -91 ja peli valmistui maaliskuussa -92.

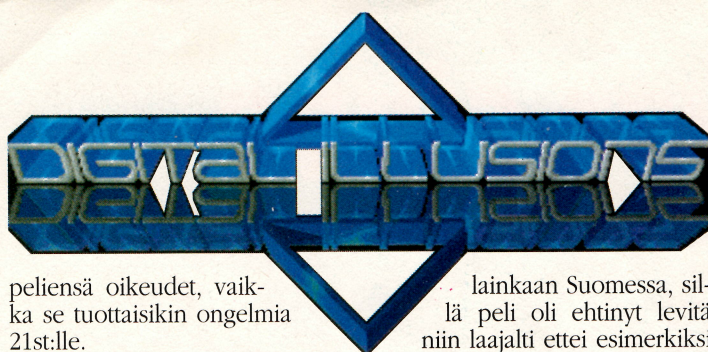
Pinball Dreams herätti runsaasti kiinnostusta. Se myi hyvin, joten luonnollisesti alettiin puhua jatko-osasta, Pinball 2:sta. Myöhemmin nimeksi vaihtui Pinball Fantasies. "21st halusi sen kuulostavan vakavalta peliltä, ei pelkältä jatko-osalta, vaan osalta flipperipelien perhettä. Fantasies ei kuitenkaan ole välttämättä parempi kuin ensimmäinen", Andreas toteaa.

Riippumattomat

Heti kättelyssä Digital Illusions teki vasta-alkajille tyypillisen erehdyksen: pelin ja koko koodin oikeudet menivät julkaisijalle. Tämä pakottaa heidät julkaisemaan kaikki mahdolliset samaa koodia käyttävät (flipperi)pelinsä 21st:n kautta. Tulevaisuudessa Digital Illusions aikoo pitää hallussaan myöskin



Pinball Dreams kuuluu sarjaan "kaikilla on, kukaan ei ostanut".



peliensä oikeudet, vaikka se tuottaisikin ongelmia 21st:lle.

Ryhmä pyrkii kuitenkin vakaasti pysymään riippumattomana, ja tarjoaa tulevia pelejään kenelle tahansa kiinnostuneelle julkaisijalle. "Olemme kuitenkin keskustelleet kaikista tulevista projekteista 21st:n kanssa, jotta he voivat kertoa mitä mieltä he ovat, paljonko he maksaisivat ja paljonko tuote myisi, mutta olemme avoimia kaikille", graafikko **Markus Nyström** korostaa.

Omat kaverit purevat

Kuten kaikki ohjelmistojen tekijät ja julkaisijat, myös Digital Illusions on kärsinyt piratismin hampaista. Silentsin vanha "ystäväryhmä" Fairlight teki todellisen ystävän tempun ja mursi ensimmäisenä Pinball Dreamsin. "Rehellisesti sanottuna, minä tahtoisin lyödä heitä ja kovaa, ja viedä heidän levynsä", kommentoi Andreas piraatteja. "Minä lakkasin pelaamasta murrettuja pelejä sinä päivänä kun Pinball Dreams crackattiin. Nykyään minä tuon kotiin previkoita ja demoja katsoakseni onko peli hyvä. Jos on, ostan sen."

Piratismin takia Pinball Dreamsiä ei tiettävästi myyty lainkaan Suomessa, sillä peli oli ehtinyt levitä niin laajalti ettei esimerkiksi Toptronics katsonut maahantuonnin olevan enää kannattavaa.

Tulevaisuuden kuvia

Pinball Fantasies saa kesällä lisälevykkeen, jossa on kaksi uutta kenttää. Kovin kummoisia uutuuksia siinä tuskin on, sillä Andreasilla on tarkoituksena saada lisälevy toimimaan myös Pinball Dreamsin kanssa.

Pinball 3 (työnimike) on suunnitelmissa vuoden 1993 varalle, jos rutiineista saadaan tarpeeksi lisäpotkua. Kolmosesta on nimittäin tarkoituksena tehdä useampipalloinen, mikä tuottaa huomattavia teknisiä hankaluuksia.

Digital Illusions ei aio kuitenkaan jumiutua pelkästään flipperi-imagoon. Työn alla on parhaillaan useampiakin pelejä, joista yksi on Turricanin tyyppinen räiskintäplatform, jossa joka toinen kenttä on Turrican- ja joka toinen SWIW-mäinen.

Toinen tulossa oleva peli on tasohyppely, jossa on sankareina hyvin pieniä sateenkaarihahmoja. Ulkoasultaan se tuo ensimmäisenä mieleen Lemmingsin, mutta Andreasin mielestä se on enemmänkin kuin 64:n Loderunner. Pelaajan täytyy löytää sateenkaarikone tehdäkseen pienet otukset onnellisiksi, mutta Paha Mies on rikkonut koneen ja levittänyt osat pitkin kenttiä. Otuksia voi käyttää hyväkseen, ja niillä on erilaisia ominaisuuksia, esimerkiksi yksi voi kävellä tulen läpi, toinen hypätä pitkälle jne.

Kolmas Andreasin itse tekemä peli ei tule olemaan toimintapeli. "Näkökulma on ylhäältä kuten Alien Breedissä. Peli on ongelmien ratkaisemista, terminaalien käyttöä, databasejen tutkimista, ratkaisujen etsimistä ongelmien selvittämiseksi, ovien avaamista ja esineiden keräämistä", selvittää Andreas.

Digital Illusionsin toiminta on laajenemassa ja muuttumassa pelkästä tuotantoryhmästä vuoden 1993 aikana osakeyhtiöksi. He haluavat ryhtyä itsensä herroiksi, eli tehdä kaiken itse julkistamista myöten. Jo nykytoimintaan kuuluu muun muassa toimiminen toisten ruotsalaisten ohjelmoijaryhmien välittäjäkanavana ulkomaille.

Amigan lisäksi Pinball Dreams kääntyy jossain vaiheessa PC:lle, työ on parhaillaan käynnissä. Konsolitkaan eivät jää osattomiksi.

Jukka O. Kauppinen



Tärkeintä ei ole koko, vaan tekniikka.



Digitalin vastaus Alien Breedille.

Vain baarinurkkauksen meteli puuttuu.



Fredrik Liliegren – johtaja
Andreas Axelsson – ohjelmoija
Markus Nyströn – graafikko
Olof Gustafsson – muusikko

Pinball Dreams, Pinball Fantasies

Flipperimaniaa



Läpi kotimikrojen valtakauden ovat erilaiset flipperit olleet suosittuja, mutta yhteistä kaikille tekijästä, valmistusvuodesta, koneesta ja muista seikoista huolimatta on ollut jonkin puuttuminen niiden olemuksesta. Se todellinen maniaa aiheuttanut seikka puuttui aina, siitä huolimatta, että moni flipperi kantoi vuorollaan genren kuninkaan kruunua.

Kingsoftin **Pinball Wizard** oli kuningas vuosia, kunnes 21st Century Software julkaisi Pinball Dreamsin, joka valloitti välittömästi pelaajien sydämet.

Pinball Dreamsissä vaikuttaa eniten sen realismi. Vaikkakaan missään vaiheessa ei kuvittele olevansa aidon flipperipöydän ääressä, on vaikutelma kuitenkin huimasti parempi kuin missään toisessa datapallottelussa. Etenkin pallorutiini toimii loistavasti, sillä pallo todellakin toimii – se vierii, pomppii ja kimpoilee kuten pitääkin.

Ruudun kokokaan ei tuo miinuksia. Pinball Dreams on ensimmäinen suurikokoisen, vapaasti pallon mukaan vierivän kentän omaava flipperi, joten jo pelkät tekniset seikat takaavat sen menestyksen.

Lopullisen potkun menestykseen antavat hyvä grafiikka sekä erinomaiset musiikit, jotka vaihtelevat kentästä kenttään antaen kullekin oman yksilöllisen tunnelmansa. Kenttien suunnittelukaan ei ole hullumpi, vaihtelua riittää ja esimerkiksi villiin länteen sijoittuvassa kentässä on erinomainen menevä tunnelma. Kenttien rakentaminen yhden aiheen ympärille on erinomaisen onnistunut, ja kustakin löytyy runsaasti erilaisia "tehtäviä" pisteryöppyjen keräämiseksi.

Niinpä Pinball Dreams onkin nykyään Amigan toiseksi paras flipperipeli, joka on tulossa myöhemmin myös PC:lle ja konsoleille.

Fantasiamaailmaa

Pinball Dreamsin menestyksen jälkiä lähdettiin luonnollisesti hyödyntämään, ja tuloksena oli Pinball Fantasies. Fantasies on pohjimmiltaan täysin sama kuin Dreams, peruserot ovat hyvin pieniä. Kentät on luonnollisesti pistetty uusiksi ja rutiineja viilattu nopeammiksi. Ulospäin koodin virittelyn tuomat hyödyt eivät näy muuten kuin kolmannen mailan lisäämisen myötä.

Vaikka molemmissa flippereissä on käytössä sama grafiikkamoodi eli 64-värinen EHB, on grafiikan tasossa kuitenkin huima ero, sillä pelien valmistumisen välissä graafikko ehti jopa oppia piirtämään.

Kentissä ei kuitenkaan enää ole samanlaista uutuuden viehätystä kuin Dreamsissa. Jotenkin ne eivät ole yhtä nautittavia, eikä ainoan varsinaisen uutuuden eli kolmannen mailan läsnäolo riitä tuottamaan täydellistä tyydytystä. Pallon vauhti on noussut huimasti PD:n rauhallisesta pallottelusta, mutta ei sentään epäpelattavuuteen saakka.

Siltikin Pinball Fantasies vie kirkkaasti flipperikruunun Pinball Dreamsiltä. Kolmas maila ja parempi grafiikka antavat lisäimua, joka pitää pelaajan koneensa äärellä pitkään.

Jukka O. Kauppinen

21st Century Software
Amiga (PC tulossa)
Näyttö: EHB
1 Mt, tukevat lisälevyasemia, PF:stä erillinen kiintolevylle installoitava versio
Testattu: A500

Toteutus
Erinomainen pelattavuus ja musiikki, hyvä grafiikka.

Kynnys
Vaatii alkeellista reagointikykyä ja kahden näppäimen painelemista.

Yhteenveto
Vallankumouksen aiheuttaneet flipperit, joille on vain yksi kilpailija: toinen toisensa.

Flipperi

Pinball Dreams, Pinball Fantasies
85/88

HYVIÄ UUTISIA
AMGA JA PC PELAAJILLE

OLEMME JAKANEET AMIGA JA PC PELIT 5:EEN ERI BOKSIIN, JOTTA SINUN OLISI ENTISTÄ HELPOMPI LÖYTÄÄ HALUAMASI PELI. BOKSEISSA NYT PALJON "HERKKUJA" TOSI EDULLISESTI. SOITA JA TESTAA VALIKOIMAMME.

3 JA #: C64 PELIEN HINNASTO
5 JA #: KUN HALUAT TILATA
6 JA #: TULEVAT AMIGA PELIT
7 JA #: TULEVAT PC PELIT
13 JA #: PC SIMULAATIOT
14 JA #: PC ROOLI JA SEIKKAILU
15 JA #: PC STRATEGIA JA ÄLY
16 JA #: PC TOIMINTA
17 JA #: PC URHEILU
23 JA #: AMIGA SIMULAATIOT
24 JA #: AMIGA ROOLI JA SEIKKAILU
25 JA #: AMIGA STRATEGIA JA ÄLY
26 JA #: AMIGA TOIMINTA
27 JA #: AMIGA URHEILU
33 JA #: MYYNTI-ILMOITUSTEN JÄTTÖ
34 JA #: MYYNTI ILMOITUSTEN KUUNTELU
55 JA #: TULEVIEN PELIEN VARAUSLINJA
66 JA #: JUURI SAAPUNEET PELI UUTUUDET
67 JA #: KUN HALUAT KLUBIIMME (EI JÄSENMAKSUA, SAAT UPEAN PELIJULISTEEN JA JÄSENKIRJEEN, SEKÄ 2 SALAISTA TIETOKONEEMME OHJAUSKOODIA, SINUN EI TARVITSE OSTAA MITÄÄN !!!)
68 JA #: MEGADRIVE TUOTTEET JA PELIT
77 JA #: UUDESSA BITISSÄ ARVOSTELTUJEN PELIEN HINNASTO
78 JA #: TÄSSÄ PELIT LEHDESSÄ ARVOST. PELIEN HINNASTO
79 JA #: INFOLINJA, VINKKEJÄ LINJAMME KÄYTÖSTÄ
83 JA #: ERIKOISTARJOUSPELIT: PC, ST, AMIGA, COMMODORE 64
84 JA #: SOITTOPYYNTÖLINJA: KUN HALUAT, ETTÄ SOITAMME SINULLE
85 JA #: PALAUTELINJA
86 JA #: CD-ROM PELIEN HINNASTO
87 JA #: ATARI PELIEN HINNASTO
88 JA #: PC:N LISÄLAITTEET JA PELIOHJAIMET
89 JA #: AMIGA JA C-64 TIETOKONEET JA LISÄLAITTEET

LINJAMME AVOINNA AINA
HENK. KOHT. PALVELU
ARK. 19.00 - 21.00

MULTI STORE
PL 41, 20761 PIISPANRISTI
PUH. 9700-7557 , 3,30 MIN + PPM



HISTORY LINE 269/299	CLASSIC ADVENTURE –/399	PATRIOT –/429	X-WING –/299	SPACE QUEST V –/299	ECO QUEST II –/299	DUNE II 239/269
EMPIRE DELUXE 269/329	LIONHEART 239/–	STREET FIGHTER II 239/239	ULTIMA UNDERWORLD II –/299	ULTIMA VII PART II –/329	VALHALLA –/429	SPACEWARD HO 269/269
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR II –/299	SPEAR OF DESTINY –/329	CHAOS ENGINE 199/269	ERIC THE UNREADY –/269	WAYNE GRETZKY III –/329	LEMMINGS II 239/299	VEIL OF DARKNESS –/269

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

fax 981-33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 9-20, LA 10-15

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA
Hallituskatu 31
Avoinna ma-pe 10-18, la 10-14



Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.









AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
90 MINUTES	199,-	
ABANDONED PLACES II	269,-	299,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY – SCAVENGER	189,-	
AIRBUS A320 EUROPE	299,-	329,-
AIRBUS A320 USA	269,-	329,-
ALIEN III	239,-	
ALONE IN THE DARK		329,-
A LINE IN THE SAND		239,-
AMBERSTAR	239,-	269,-
AMERICAN TAIL		239,-
AMOS EASY	269,-	
AMOS PROFESSIONAL	499,-	
ANCIENT ART WAR IN THE SKIES		299,-
APOCALYPSE	239,-	
ARABIAN NIGHTS	239,-	
ARCHER MACLEAN POOL	189,-	
ARMORED FIST		299,-
ASHES OF EMPIRE	239,-	329,-
ATAC		329,-
ATP		299,-
A-TRAIN	269,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BAT II	269,-	299,-
BATMAN RETURNS		399,-
BATTLETECH PAK		299,-
BATTLETOADS	189,-	239,-
BENEATH THE STEEL SKY	269,-	299,-
BLADE OF DESTINY	239,-	269,-
BODY BLOWS	199,-	
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE		299,-
CAMPAIGN	269,-	299,-
CAPTIVE	189,-	269,-
CAPTIVE II	239,-	269,-
CAR AND DRIVER		299,-
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLES II		269,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	199,-	269,-
CHUCK ROCK II	199,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CLASSIC ADVENTURES		399,-
COBRA MISSION		399,-
CONFLICT: KOREA	249,-	249,-
CONTRAPTIONS		199,-
CREEPERS	239,-	299,-
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	269,-
D-DAY	239,-	269,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARKMERE	239,-	
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	299,-	299,-
DAUGHTER OF SERPENTS		299,-
DAUGHTER OF SERPENTS II		329,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	249,-
DOG FIGHT		329,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
ECO QUEST II		299,-
EL-FISH	269,-	299,-
ELITE II	269,-	299,-
ELVIRA II	269,-	199,-
EMPIRE DELUXE	269,-	329,-
EPIC	239,-	269,-
ERIC THE UNREADY		269,-
EYE OF BEHOLDER III	269,-	269,-
EYE OF THE STORM	239,-	269,-
F-15 STRIKE EAGLE III		329,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	239,-	269,-
FALCON 3.0		299,-

	AMIGA	PC
FALCON 3.0 DATA DISK		189,-
FANTASTIC WORLDS	269,-	299,-
F.A PREMIER FOOTBALL	199,-	239,-
FIELDS OF GLORY	269,-	329,-
FLASHBACK	239,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA I GRAND PRIX	269,-	329,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL		299,-
GATEWAY		269,-
GLOBAL CONQUEST		329,-
GOAL!	199,-	
GOBLIINS II		269,-
GREAT NAVAL AMERICA DATA		169,-
GREAT NAVAL BATTLES	269,-	299,-
GREAT NAVAL DATA DISK		169,-
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER		169,-
GREATEST	269,-	299,-
GUNSHIP 2000	269,-	299,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		189,-
HARRIER JUMP JET		329,-
HERO'S QUEST III		299,-
HERO QUEST II	199,-	
HEROES OF THE 357TH		269,-
HIRED GUNS	239,-	
HISTORY LINE 1914-18	269,-	299,-
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR	269,-	
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2		299,-
HOME ALONE II		239,-
HUMANS	239,-	239,-
INCA		329,-
INCREDIBLE MACHINE		299,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
ISLAND OF DR. BRAIN		299,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOHN MADDEN II		239,-
JORDAN IN FLIGHT		299,-
KGB	269,-	269,-
KING'S QUEST VI		329,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	199,-	239,-
LANDS OF LORE	269,-	299,-
LA LAW		329,-
LASER SQUAD		269,-
LEGACY	269,-	329,-
LEGACY OF THE NECROMANCER		299,-
LEGEND OF KYRANDIA	269,-	269,-
LEGEND OF VALOUR	299,-	269,-
LEISURE SUIT LARRY I & II & III		429,-
LEMMINGS II	189,-	159,-
LEMMINGS III	239,-	299,-
LEMMINGS 2 TRIBES	239,-	299,-
LIBERTY OR DEATH		299,-
LINKS 386 PRO		329,-
LIONHEART	239,-	
LITIL DIVIL	199,-	
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	269,-	299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM	399,-	499,-
LOST TREASURES OF INFOCOM II		399,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
MAELSTROM		349,-
MAGIC CANDLE III PC		399,-
MANAGER	239,-	239,-
MANIAC MANSION II		299,-
MARIO IS MISSING		269,-
MAXIMUM OVERKILL		329,-
MAXIMUM OVERKILL DATA		189,-
MERCENARIES		299,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MS FLIGHT SIMULATOR 4.0		399,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
OPERATION US PRESIDENT		399,-
OUT OF THIS WORLD	269,-	299,-
OUTLANDER	269,-	
PACIFIC WAR		299,-
PATRIOT		429,-

	AMIGA	PC
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	189,-	
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POPULOUS II	239,-	299,-
POWER GAME PAK		449,-
PREMIER MANAGER	199,-	239,-
PRIVATEER		329,-
QUEST FOR GLORY III		299,-
RAGNAROK	299,-	299,-
RAMPART	239,-	269,-
REACH FOR THE SKIES	269,-	299,-
RED BARON MISSION DISK		189,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
RINGWORLD		299,-
ROME	239,-	269,-
SABRE TEAM	189,-	269,-
SCIFI PAK		199,-
SEAL TEAM		299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SENSIBLE SOCCER II	239,-	
SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-	
SHADOW OF THE COMET		269,-
SHADOWORLDS	189,-	269,-
SHADOW PRESIDENT		329,-
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SIM ANT	269,-	179,-
SIMFARM	269,-	269,-
SIM LIFE		299,-
SLEEPWALKER	189,-	239,-
SPACE CRUSADE II	239,-	269,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPACE HULK		299,-
SPACEWARD HO	269,-	269,-
SPECIAL FORCES	269,-	299,-
SPECTRE		449,-
SPORTS COMPILATION	239,-	269,-
SPORTS PAK		199,-
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK 25TH – ANNIVERSARY	239,-	179,-
STAR TREK (SPECTRUM HOLOBYTE)		299,-
STREET FIGHTER II	239,-	239,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK		169,-
STUNT ISLAND		299,-
SUMMONING		249,-
SUPER FROG	199,-	
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		369,-
THIRD REICH	269,-	
TRANSARCTICA	239,-	269,-
TRISTAN PINBALL		269,-
TRODDLERS	189,-	
TWILIGHT 2000	239,-	299,-
ULTIMA VII		249,-
ULTIMA VII DATA		169,-
ULTIMA VII PART II		329,-
ULTIMA UNDERWORLD II		299,-
UNIVERSAL MONSTERS	189,-	
V FOR VICTORY II		299,-
VALHALLA		429,-
VEIL OF DARKNESS		269,-
VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-	269,-
WACKY FUNSTERS		169,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WAXWORKS	269,-	269,-
WHEN TWO WORLDS WAR	269,-	269,-
WIZARDY TRILOGY		399,-
WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY		329,-
WWF II	189,-	269,-
X-WING		299,-
XENOBOTS		299,-
ZOOL	199,-	269,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

PC:N ÄÄNIKORTIT



SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ
1395,-



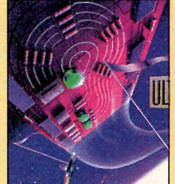
SOUNDBLASTER 16
UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN MYÖS DMA. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATELLEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJAT MENNEN TULLEN.
2295,-



THUNDERBOARD
MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINEN PERUSÄÄNIKORTTI SINULLE JOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.
795,-



PRO AUDIOSPECTRUM 16
MEDIAVISIONIN UUSI HUIPPUTUOTE. NT ENSI KERTAA TODELLINEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREONA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIA VARTEN.
1895,-



LAADUKAS GRAVIKSEN ULTRA SOUND-ÄÄNIKORTTI UUTUUS NYT VIHDOIN SAATAVILLA. 16 BITTISYYS, CD-TASOINEN ÄÄNI JA LAAJA YHTEENSOPIVUUS TAKAAVAT KORTIN SUOSION.
1395,-



SCREEN BEAT KAIUTTIMET
199,-

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

COM CLUB

Com Club -lehti on COM 2001 OY:ön ja Pelilinjojen yhteinen asiakkaille tarkoitettu julkaisu. Lehdestä löytyy tietoa kaikista COM 2001 Oy:ssä myytävistä tuotteista, sekä vinkkikoodisto Pelilinjoilla käytettävänä olevista pelivinkeistä. Lisäksi lehdessä on joka kuukausi *lukuisia peliarvosteluja* selvällä suomen kielellä sekä tietokoneille, että *konsolikoneille* ja artikkeleita asiakkaita kiinnostavista asioista, kuten messuista tai uusista tuotteista.

Lehdessä olevat peliarvostelut on tehty uusimmista peleistä – usein jopa aikaisemmin kuin muissa kotimaisissa lehdissä. Varsinkin konsolikoneen omistajalle lehdessä olevilla peliarvosteluilla on oma merkityksensä. Eihän kukaan toki haluaisi pistää useita satoja markkoja peliin, jota pelaa kerran ja jonka sitten jättää pölyttymään johonkin nurkkaan. Com Club -lehden luotettavat toimittajat tekevät jatkuvasti peliarvosteluja: Amigalle, PC:lle, Nintendolle, Super Nintendolle, Megadrivelle, Gameboylle ja Lynxille, jotta Com Clubin jäsenet saisivat tietää millainen jokin peli on. Mistä muualta pystyt edes lukemaan konsolipelien arvosteluja *suomeksi*?

Com Club -lehti ilmestyy 11 kertaa vuodessa kesä-heinäkuun numeron ollessa kaksoisnumero. Jokainen Com Club -lehden vuosikerran tilaaja liittyy automaattisesti Com Club:iin, eli kerhoon, jonka jäsenet ovat monella tavalla etuoikeutettuja muihin asiakkaisiin nähden. COM 2001 OY myöntää Com Clubin jäsenille 5 % alennuksen kaikista peleistä ja osasta tuotteista*.

Lisäksi lehdessä on joka kuukausi vain Com Clubin jäsenille tarkoitettuja tarjouksia, joiden perusteella ostetut pelit tai tuotteet ovat huomattavasti normaalia edullisempia. Esimerkkinä mainittakoon Humans -peli Amigalle ja PC:lle 99 markkaa. (Normaali hinta on 239 markkaa.) Näitä tarjouksia on sekä tietokoneen-, että konsolikoneiden omistajille runsaasti jokaisessa lehden eri numerossa. Näin ollen Com Club -lehden tilaajat saavat rahanarvoisia etuja ja pitemmän päälle tämä sijoitus maksaa itsensä takaisin.

Pelilinjoilla on jatkuvasti kilpailuja, joihin vain ja ainoastaan Com Clubin jäsenet voivat osallistua. Näissä kilpailuissa sinulla on luonnollisestikin suurempi mahdollisuus voittaa kuin kilpailuissa, jotka ovat avoinna kaikille. Pelilinjojen palveluiden käyttäjälle Com Club -lehti onkin lähes korvaamaton, sillä saahan hän sitä kautta tiedon Pelilinjoilla käytössä olevista vinkeistä ja niiden koodinumerot.

Nyt sinulla on mahdollisuus liittyä Com Clubin jäseneksi mahdollisimman helpolla tavalla. Sinun tarvitsee vain täyttää liittymiskuponki ja postittaa se. Postimaksun olemme jo maksaneet valmiiksi puolestasi. Saatuamme kupongin, lähetämme sinulle laskun, jonka maksettuasi sinulle lähetetään 30 vuorokauden sisällä jäsenkorttisi, josta käy ilmi jäsennumerosi. Mikäli omistat 8-bittisen Nintendon, Amigan, PC:n, Gameboyn tai Megadriven, saat lisäksi liittymislahjaksi <u>ilmaisen</u> pelin kyseiseen laitteeseen.

Com Club lehden vuosikerta on mahdollista tilata täyttämällä oheinen tilauskuponki tai soittamalla COM 2001 OY:öön (981-336644). Kun lehden vuosikerran hinta on vain mitättömät 195 markkaa, täytyy kysyä, että onko sinulla varaa olla liittymättä tähän kerhoon?

* COM 2001 OY pidättää oikeuden muuttaa COM CLUB -lehden tilaajille annettavaa alennusta.

HALUAN PÄÄSTÄ OSALLISEKSI SEURAAVISTA EDUISTA

- 5 % alennus lähes kaikista COM 2001 OY:stä tilatuista tuotteista. 11 kertaa vuodessa ilmestyy asiakaslehti, Com Club-lehti, jonka uusimman numeron saa suoraan kotiinsa kannettuna. Lehdestä löytyy tietoa uusimmista markkinoilla olevista tuotteista.
- Joka kuukausi Com Club-lehdessä on huippuedullisia tarjouksia. Ainoastaan Com Clubin jäsenet ovat oikeutettuja näihin etuihin.
- Amigan, PC:n, 8-bittisen Nintendon, Sega Megadriven tai Gameboyn omistajat saavat liittymislahjaksi ILMAISEN pelin.
- Com Club-lehden jokaisessa numerossa on runsaasti peliarvosteluja sekä tietokoneille, että videopelilaitteille.

LIITY SIIS HETI!
POSTITA KORTTI JO TÄNÄÄN!

Ps. Muistithan, että Amigan, PC:n, Nintendon, Megadriven tai Gameboyn omistajana olet oikeutettu liittymislahjana ilmaiseen peliin johonkin ylläluetelluista laitteista. Toimi nopeasti!!



TIE-Interceptor halkeaa harmista nähdessään A-Wingin, galaksin nopeimman eläimen.



Imperiumin Starwing: pahin painajaisesi.

Täällä Kuolontähden alla

●● Long, long time ago in a galaxy far, far away... Originin imperiumin Wing Commanderit hallitsevat universumia, ilman haastajia. Mutta LucasArtsin kapinaliitolla on yllätys takataskussaan: avaruustaistelusimulaattori X-Wing. Sota on alkanut.

Koska Star Wars -trilogia on jo osa länsimaista mytologiaa, sen on pakko olla tuttu kaikille etäisestikin loistavista elokuvista pitäville. Jos on niin nolosti käynyt, että ne olisivat lipuneet tapahtumahorisontin ohi, lähimmän videovuokraamon hyllystä löytynee kolme kasettia yleissivistystä.

X-Wing alkaa vähän ennen ensimmäisen Star Wars -elokuvan tapahtumia. Pelaaja liittyy Kapinaliittoon, ja oman etunsa vuoksi kouluttaa itseään ensin lentämällä (tylsillä) esteradoilla, sitten osallistumalla simuloituihin historiallisiin taisteluihin. Niitä on tarjolla 18 kappaletta, ja ne on syytä läpäistä, koska niistä oppii varsin paljon sellaista, mistä manuaalit vaikenevat.

Pikkuhiljaa pelaaja katsoo olevansa valmis taisteluihin, joita on tarjolla kolme kronologisesti etenevää taistelukiertuetta, yhteensä 38 tehtävää. Ensimmäisessä kiertueessa ei tunnu olevan sen punaisempaa lankaa, toisessa kerätään tietoja Imperiumin uudesta superaseesta ja se päättyy, kun tiedot on toimitettu Leia Organalle. Kolmas kiertue sitten tapahtuukin päällekkäin Star Warsin kanssa, ja kulminoituu tietysti hyökkäykseen Kuolontähteen, tuohon kuun kokoiseen taisteluasemaan. Tulevat datalevyt (X-Wing Advanced Missions) toivottavasti luovat uudelleen Imperiumin vastaiskun ja Jedin paluun tapahtumat.

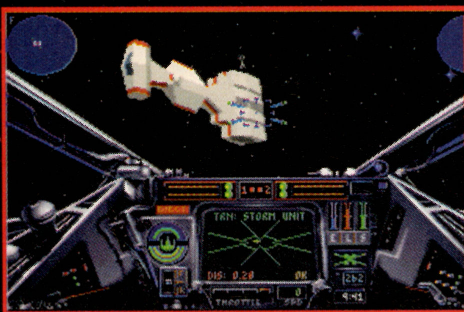
Red 5, standing by

Kapinaliiton lennettävässä kalustossa on kolme pikku herkkupalaa. Kolmikon hitain ja kankein Koensayr BTL-A4 Y-Wing on hävittäjä/pommittaja, joka kahden laserkanuunan ja kahdeksan protonitorpedon lisäksi on varustettu kahdella ionikanuunalla. Näillä lamautetaan vihollisaluksen elektroniikka esimerkiksi valtausta varten.

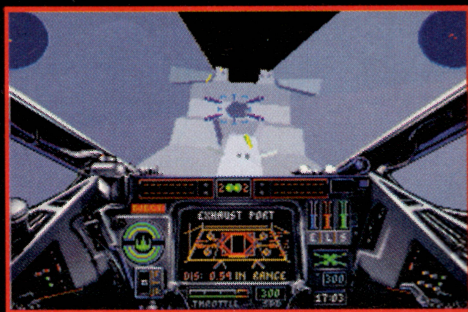
Incom T-65C A2 X-Wing on avaruusherruushävittäjä, reip-



Isojen alusten tulivoima on kunnioitusta herättävää. Kokeilepa lentää kolme sekuntia suoraan...



Korvetin kaappaus käynnissä. Kapinallisten kaappausjoukot telakoitumassa.



Kuolontähdellä on enää pari sekuntia elinaikaa. Niko Skywalker teki sen taas!



X-Wing: nopea ja tulivoimainen.

Y-Wing hävittäjä/pommittaja: kankea mutta turvallinen.

A-Wing: sporttirauta.

paalla neljällä laserkanuunalla ja kuudella protonitorpedolla varustettu keskikketterä jokapaikan höylä.

Dodonna/Blissex RZ-1-A A-Wing on Liiton uusin, nopein ja ketterin leija, joka pysyy kevyesti jopa TIE-hävittäjien kannoilla. Kahden laserkanuunan lisäksi A-Wing on varustettu kuudella nopealla konkussio-ohjuksella. Ohjusten tuhovoima ei kuitenkaan ole protonitorpetoiden luokkaa ja A-Wing on muutenkin heiveröisin alus.

Imperiumin aluskanta koostuu sukkuloista (aseilla tai ilman), Storm Trooperien kuljetusaluksista, StarWing-tykkiveneistä ja tietysti neljästä TIE-variantista. Työjuhtana toimii hävittäjä, Interceptor on nopeampi, ketterämpi ja raskaammin aseistettu versio, ja lähinnä isoille aluksille erittäin vaarallinen pommittaja ohjuslasteineen täydentää sarjan. TIE-luokan vehkeissä on vain kevyt panssarointi eikä suojia lainkaan, vastapainoksi ne ovat erittäin ketteriä ja nopeita, ja niitä on paljon. Advanced TIE onkin sitten kaikkea tätä ja suojakentät päälle.

Ja tietysti lähes kahden kilometrin kokoiset Imperial-luokan tähtihävittäjät vaanivat taustalla, Kuolontähdestä puhumattakaan. Kummallakin puolella on epälukuinen määrä fregatteja, korvetteja, rahtialuksia sun muuta sun muuta.

Lock wings to attack position

Olkaa varoitetut: X-Wing ei ole "we go in, we kill" -tyyppinen puhdas saviTIEkkojen ammuskelupeli, vaan simulaattori, joka vaatii taktiikantajua siinä missä joku Falcon 3.0. Kyllähän jokainen Wing Commander -veteraani tiputtaa TIE-hävittäjiä pilvin pimein, mutta kun se ei yleensä riitä. Pelaajan peuhatessa saattavat vaikka pommittajat tehdä selvää jälkeä suojeltavasta aluksesta tai muista heikoista yksiköistä.

X-Wingin tehtävät ovat pääsääntöisesti vaihtelevia, monimuotoisia ja pahimmillaan yliluonnollisen vaikeita. Tylsiä tai itseään toistavia ne eivät onneksi ole koskaan. Mutta pitäähän Kapinaliiton pilotin pystyä ihmeisiin, jatkuvastikin. Optioista löytyy kuolemattomuus ja loppumattomat aseet, mutta näin läpäistyä tehtävää ei hyväksytä, hähähähä.

Jos (kun) kuolee tai joutuu vangiksi, saa lentäjänsä sentään herätettyä eloon, mutta menettää pisteensä, sotilasarvonsa ja lentäjäluokituksensa.

En oikein pidä siitä, että tehtävät pitää aina saada läpi sataprosenttisesti. Jos kolmesta suojeltavasta sukkulasta ja yhdestä korvetista menee yksi sukkula, niin kyllä sen saisi vielä hyväksyä. Nyt tehtävää joutuu hiomaan niin kauan, että se menee läpi, sillä X-Wingin juoni on täysin lineaarinen.

All power to aft shields!

X-Wingin erikoisin piirre on sen alusten energiankäyttö. Hävittäjä joutuu jakamaan energiansa sekä moottorin, suojakenttien että laserkanuunoiden kesken, ja pelaajan asia on räpeltää energiansyöttöä tilanteen mukaan. Esimerkiksi huippunopeuteen saa puolet lisää, kun kytkee sekä lasereiden että suojien energian suoraan moottoriin. Riippuen siitä, onko tärkeintä vauhti, tulivoima vaiko suojien pysyminen päällä, joutuu pelaaja vaihtelemaan aluksensa energianjakoprioriteetteja.

Muuten avaruushävittäjien varustelussa ei ole valittamista. Tutka sekä maalien haku että lukitus ovat erittäin toimivia, R2-D2 osaa korjata konetta lennossa ja automaattinen heittoistuin karsii osan kuolemista.

Lukitun maalin näkyminen heikosti välkkyvänä punaisena olisi saanut korvata normaalilla, jo nykyajankin koneista löytyvällä lukitusneliöllä. TIE-hävittäjät nimittäin hukkuvat helposti mustaan taustaan.

Look at the size of that thing!

LucasArts on siirtynyt yksityiskohtaiseen vektorigrafiikkaan, ja vauhdissa peli on vaikuttavan näköinen. Polygonit ovat jopa niin yksityiskohtaisia, ettei X-Wingin tarvitse hävetä edes Wing Commanderin rinnalla.

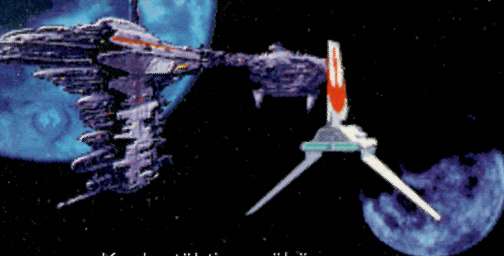
Taistelu X-Wingissä on nopeaa, raivokasta ja hengähdystaukoja ei juuri ole. Se on myös suorastaan kaunista, sillä lasersuihkut ja ohjukset ovat näyttävimpiä mitä kuunaan olen nähnyt, ja yhdistettynä bittikarttaräjähdyksiin ja sinkoileviin koneenosiin Star Wars -fani on vaikuttunut. Myös pelin välianimaatiot ja muut bittikarttaruudut ovat erinomaisia.

Vaikka isot alukset ovatkin kutistettua mallia (originaali Star Destroyer on 1,6 kilometriä pitkä), ovat ne kunnioitusta herättävän kokoisia, ja kunnioitus kasvaa, kun niiden kymmenet turbolaserit yhtäkkiä muuttavat avaruuden uuden vuoden vastaanottajaisiksi. Eivätkä ne ole tyhjiä pelotteita: lentäjää, joka yrittää lentää hetken mutkittelematta, kutsutaan "kappaleiksi".



Kahdesta suunnasta lähestyvät TIE-pommittajat muodostavat melkoisen ongelman.





Kuolontähti on vähän pettymys. Jostain kumman syystä pelaajan alus tuntuu leijuvan pinnan yllä hiljakseen noin mopon nopeudella, ja lentomalli on hämäävä. Kuuluisa loppukohtaus jää vähän vaisuksi: hillittömän monen aluksen taistelun asemasta pelaaja yksin kosauttaa Kuolontähden, joskaan se ei ollut maailman helpoin temppu.

Kokonaisuutena grafiikka luo tyrmäävän bittikopion elokuvaesikuvistaan. Pelin saa installoitua Slow-, Medium- ja Fast-tilassa koneen nopeudesta riippuen, ja detaljitasot tiputtamalla peli toiminee SX-koneissakin. Isojen alusten lähellä ja Kuolontähdellä saattaa esiintyä outoa lepatusta.

Äänipuolta saisi LucasArts vielä terästää. TIE-hävittäjien upea vonkuminen on digitoitu, mutta lisää vastaavaa olisi saanut löytyä. Ääniefektit muuten ovat sellaista OK-AdLib-tasoa. Siipimiehillä on muutama samplattu puheenparsi, ja lisää löytyy aina silloin tällöin tulevista elokuvamaisista välinäytöksistä.

Tilanteen mukaan vaihtuva iMuse-soundtrack kuulostaa enimmäkseen oudon laimealta ja on valovuosien päässä Wing Commandereiden äänitaustasta, niin John Williamsin soundtrackiin kuin perustuukin.

Force is strong in this one

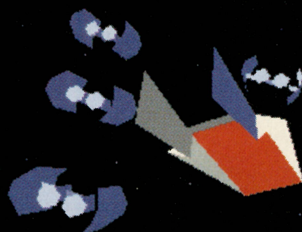
X-Wingissä on mukana LucasArtsin simujen vakiotavara: oman pilotin kopiot voi pistää korvaamaan kokemattomat siipimiehet, ja videonauhuria on taas terästetty: sillä voi nauhoittaa vaikka koko tehtävän. Tervetullut uutuus on radioliikenne ja mahdollisuus antaa siipimiehille (ja jopa muille omille aluksille) komentoja.

Sain melkein jännetuppitulehduksen, kirosin LucasArtsin sadistit, kuolin lukuisia kertoja mutta kun X-Wing oli kuniakkaasti läpi, tuli haikea tunne ja elämästä tuntui puuttuvan jotain. Vankkana Star Wars -fanina ja avaruuspelejä muutenkin rakastavana julistan paatoksellisesti, että X-Wing on yksi parhaita koskaan julkaistuja pelejä, joka sopii jokaiselle, joka luulee olevansa galaksin kovin pilotti.

May the Force be with you! (Because you are going to need it.)

Nnirvi

Lucasarts
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland, Pro Audio, MIDI
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevy: 14 Mt
Muuta: 80386 vaaditaan, väh. 1 Mt EMS



Detaljit miminitasolla. Kyllähän ne siitä tunnistaa.

Toteutus
Vähän keskinkertaista äänitaustaa lukuunottamatta yleensä unohtuu, että kysymyksessä on peli.

Kynnys
Ei helposti masentuville.

Yhteenveto
Vaikea, Star Warsin erinomaisesti sisäistänyt avaruussimulaattori, joka on klassikko jo syntyessään.

Avaruussimulaattori

96

STAR WARS
Tähtien Sota

Vuonna -87 ensi-iltansa saanut Star Wars on vähintäänkin yhtä merkityksellinen scifi-elokuva kuin 2001: Space Odyssey. Sen vaikutuksesta on olemassa sellaisia tuttuja ilmiöitä kuin Lucasfilm, Industrial Light & Magic, Star Trek -elokuvat ja monta monta muuta.

Elokuvat käsittelevät Luke Skywalkerin muuttumista takapajuplaneetan maalaispojasta Jedi-ritariksi ja Kapinaliiton taistelua Imperiumia vastaan. Salakuljettaja Han Solo, prinsessa Leia Organa, robotit R2-D2 ja C3-P0, Voiman pimeälle puolelle lipsahtanut Darth Vader ja monet muut tulevat tutuksi tämän yksinkertaisesti loistavan elokuvatrilogian edetessä.

Osat ovat siis Star Wars (Tähtien sota), Empire Strikes Back (Imperiumin vastaisku) ja Return Of The Jedi (Jedin paluu). Trilogia on itse asiassa 9-osaisen sarjan kolme keskimmäistä osaa, ja George Lucas on luvannut tehdä sarjan kolme ensimmäistä osaa (Clone Wars) vuoteen 2000 mennessä.

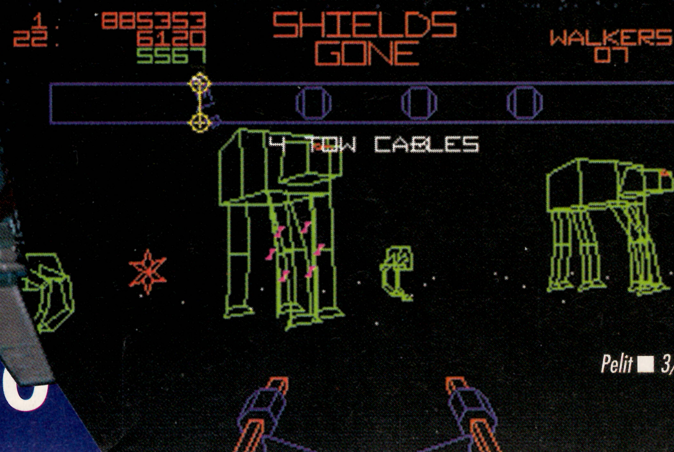


Amiga/ST

Valitettavasti X-Wing tullaan näkemään korkeintaan A1200-versiona, (ja sekin on hyvin epätodennäköistä). Pahimman Star Wars -nälän saa tyydytettyä Domarkin julkaisemilla kotiversioilla Atarin kuuluisista kolikkopeleistä.

Star Wars on vektorigraafinen ammuskelupeli, joka on klassikko ja yksi maailman kymmenestä parhaasta shoot'em upista. Sekä Amiga- että ST-versio saisivat huippupisteet edelleenkin.

Empire Strikes Back on ihan hyvä vektorijatko (AT-AT:t hyviä) ja Return of The Jedi on surkea spritepohjainen rupu. Pelit löytyvät ainakin Star Wars Trilogy -kokoelmalta, joka kannattaa siis heittää ostoskassiin, jos jostain löytyy.





Tee-se-itse: ikiliikkuja



Jokainen varmaan muistaa omilta peruskouluajoiltaan sen lihavan silmälasipäisen pojan luokan nurkassa, jota kutsuttiin nörtiksi, säätäjäksi tai insinööriksi. Tämän pojan tapoihin kuului viritellä mitä ihmeellisimpiä asioita, kuten koulumetroja, teleskooppilinkkuveitsiä ynnä muita. Minä olin aikoinaan tällainen insinööri.

Nyt iki-ihana Sierra on tuottanut juuri oikean pelin meille kotitarvesäätäjille. The Incredible Machine on kiehtova peli, jossa kehitellään mitä mielenkiintoisimpia koneita.

Kone kasaan

The Incredible Machine on puzzlepeli, jonka jokaisessa tasossa annetaan tietty tehtävä, joka pitää suorittaa eteenpäin pääsemiseksi. Ongelma ratkaistaan rakentamalla erilaisista osasista jonkinmoinen "kone", joka loppujen lopuksi suorittaa annetun tehtävän.

Tehtävät vaihtelevat hyvin paljon, eikä mitään keskeistä päätavoitetta ole. Yhdessä tasossa on ohjattava hiiri kotikoloonsa kissoja vältellen ja toisessa puhkaistava kaksi oikeanpuoleista ilmapalloa. Kuvasarjan tehtävässä esimerkiksi ei ole sen kummempaa päämäärää kuin saada kanuuna laukeamaan.

Koneisiin vaikuttaa eksoottisten osien lisäksi ympäristön fysiikka. Ilmanpaineen ja vetovoiman muuttaminen saavat aikaan hupaisia efektejä, kun heliumilla täytetty ilmapallo lähteekin vajoamaan alaspäin...

Kuvaruudun asukit

Pelissä tulee hyvin helposti saatua aikaiseksi melkoinen sekasotku, kun ruudulla on tavaraa aina keskiraskaasta kanuunasta dynamoa banaanivoimalla polkevaan apinaan. Lisäksi kun näitä pitää vielä yhdistellä eri tavalla ja koetella mikä yhdistelmä saa aikaan mitäkin... Silti kontrolli pysyy yllättävän hyvin hanskassa, vaikka hiirikursori joskus hypähtelee häiritsevästi.

Ongelmien sanalliset selitykset ovat varsin hauskaa kuunneltavaa. Esimerkiksi kaverille puhelimessa: "Siis laitat kultakalmaljan vasempaan yläkulmaan, keinulaudan suoraan keilapallon alle ja vedät siitä narun apinan sälekaihtimiin. Tällöin se alkaa polkea sähköä ja syöttää voimaa sähkömoottorille, joka pudottaa tiiliskiviä kalamaljan päälle. Näin saat kissan liikkeelle ja..."

Masokistien toivelelu

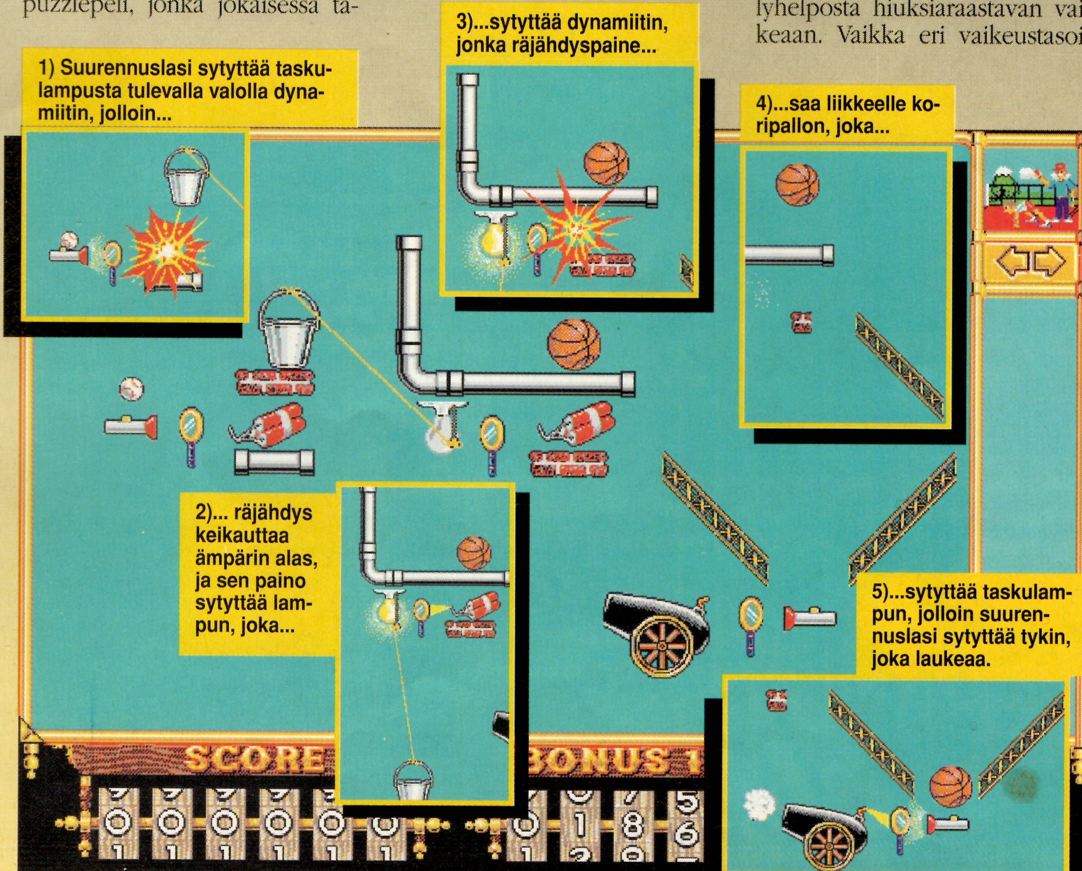
TIMin ongelmat vaihtelevat lällyhelposta hiuksiaraastavan vaikeaan. Vaikka eri vaikeustasoisia ongelmia tulee satunnaisesti vastaan, on trendi silti koko ajan vaikeampaan päin. Vaikeimmissa tasoissa tunnelma on kuin Lemmingsin Mayhem-tasolla: hiuksia revitään, hiirtä viskotaan seinästä toiseen ja ärräpäät lentävät.

Ratkaisuja löytyy melko lailla. Yleensä on olemassa yksi selväpiirteinen ratkaisu, mutta jos tätä ei keksi, voi vapaasti viritellä oman mallinsa. Jos se toimii – hyvä, muussa tapauksessa pelin toivottaa seitsemänteen helvettiin, kunnes jäähdyttelyn jälkeen kokeilee uudestaan. Jonkinasteinen sisäinen vihjekirjasto olisi ollut reilu temppu. Joissakin kentissä kun ei tiedä edes miten aloittaisi.

The Incredible Machine tarjoaa harmaille aivosoluille todella raskasta purtavaa ja bonuksena luomisen riemua. Ainoa mitä pelistä puuttuu on omien ongelmien rakentelu, mutta pikkulinnut kertovat lisälevykkeiden olevan tekeillä. Fascinating, sanoisi Spock.

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Thunderboard, PAS, AdLib, Roland
Ohjaus: H, (N)
Kiintolevy: 760 kt
Testattu: 486, VGA, SB



1) Suurennuslasi sytyttää taskulampusta tulevalla valolla dynamiitin, jolloin...

2)... räjähdys keikauttaa ämpärin alas, ja sen paino sytyttää lampun, joka...

3)...sytyttää dynamiitin, jonka räjähdyspaine...

4)...saa liikkeelle koripallon, joka...

5)...sytyttää taskulampun, jolloin suurennuslasi sytyttää tykin, joka laukeaa.

Toteutus
Toimiva kokonaisuus. Objektien kohdistuksessa olisi hieman parantamisen varaa, mutta kelpaa se näinkin.

Kynnys
Aluksi helppo, mutta nousee hämäävän nopeasti.

Yhteenveto
Erittäin mielenkiintoinen puzzlepeli. Ei sovellu rentouttavaksi välipalaksi missään nimessä.

Puzzlepeli

86



Naiset ja lapset piiloon! Roger Wilco on jälleen täällä. Sankarimme on ymmärtänyt koulutuksen tarpeen ja aloittanut opinnot Tähtiakatemian kapteenikurssilla. Mutta ei syytä huoleen – siivoaminen on yhä Wilcomme todellinen kutsumus.



Moppijockey kapteenin pallilla



Vaara uhkaa maailmankaikkeutta: jotkut hämärät olennot yrittävät pilata avaruuden päästämällä sinne roskia, kunnes navigoiminen käy mahdottomaksi.

Roskauutiset tavoittavat myös suurlähettiläs Beatrice "Bea" Wankmeisterin, joka huolestuu asiasta ja saapuu Tähtiakatemiaan valittamaan sotilasjohdolle. Roger sananmukaisesti törmää häneen ja huomaa kauhukseen tytön olevan sama, joka esiintyi Space Quest IV:n holodiskillä hänen edesmenneenä vaimonaan. Valitettavasti amiraali Rаems T. Quirk (heh heh) on myös ihastunut tyttöön ja koska Roger on Quirkin alainen, on hänen tulevaisuutensa vähemmän ruusuinen. Tarvitaan kapteenikokelas, joten Quirk antaa Wilcolle Eurekan, Hooverluokan avaruusaluksen ja tehtävänä siivota avaruus roskista.



Ei juuri ylevää, mutta Roger on visusti päättänyt näyttää Quirkille (ja eritoten Bealle), mistä puusta hänet on veistetty. Hän vannoo, että Eurekasta tulee koko Tähtilaivaston paras "oman luokkansa" laiva.



Roskankeruualus Eureka

Rogerin alus muistuttaa enemmän kuin vähän Star Trekin Enterpriseä. Ohjaajana toimii Sulun karikatyyri Doodle ja kommunikoinnista huolehtii Flo, vihreä ja häijy Uhura-imitaatio.

Huvittavin karikatyyri on Eurekan päämekaanikko Cliffy, joka jatkuvasti "hienosäätää" Eurekan moottoreita ja muitakin laitteita. Työvälineet hienosäätöön ovat luokkaa vasara, pora ja potku, ja Scotty-lainat lentelevät sakeina.

Luonnollisesti alus tarvitsee tiedeupseeriakin, mutta Quirkin "vahingossa" hukattua tiettyjä papereita, ei sellaista Hooverilla ole vakiona. Avaruushan on täynnä työttömiä tiedeupseereita, vaikka ihan pikkaisen vaarallisiakin ja metallista tehtyjä.

Eureka itsessään on melko pieni avaruusalus, jonka tilasta suurin osa kuluu mahtavaan roskasäiliöön. Onneksi siellä sentään on telesiirtäjä, hätäsukkula ja tiedelaboratorio.

Ilo silmälle ja korvalle

Ensimmäisenä uudessa SQ:ssa pistää silmään silmiähivelevän kaunis grafiikka. Joka ikinen ruutu, kasvo, hahmo ja objekti näyttää todella hienolta, ja animaatiokin on sujuvaa ja monipuolista. Vaikka Sierra on muutaman viimeisen pelinsä kanssa muutenkin panostanut grafiikkaan tavattomasti, on Space Quest V Vaikuttava.

Jos pelkkä ruudun tuijottaminen ei vielä lumoa pelaajaa, sen tekevät viimeistään musiikki ja äänitehosteet. SoundBlasterista revitään tehoa irti rutkasti ja kaiken kruunaa audiovisuaalisten osa-alueiden saumaton yhteistyö.

â

Roduissa löytyy

Space Quest V:n asujaimisto on varsin mielenkiintoinen. Matkoillaan avaruuden tyhjiön halki Wilco kohtaa outoja olentoja, kuten ulosottoandroidi Arnold the Annihilatorin sisarandroidin, joka on monet kerrat veljeään ilkeämpi. Tuttavuuksiin kuuluu myös alien-suvun vaaraton jäsen Spikey.

Unohtaa ei myöskään saa avaruusroskaajarotua, joka kylvää roskamönjää ympäri tyhjiötä ja kaukaisia siirtokuntia. Tällä mönjällä on ikävä ominaisuus muuttaa kaikki siihen koskevat olennot Toxic Avengeria muistuttavaan tilaan. Luonnollisesti Rogerkin joutuu tämän aineen luomien olentojen hyökkäysten kohteeksi useammin kuin kerran, ja varsinainen hupi alkaa







Roger: Nimeni on Wilco, Roger Wilco
Scotty: Väärä elokuva nuija!



kun Quirk saa tartunnan.

Suureksi riemukseni kaikkien trekkieiden rakastamat tribblet ovat mukana (tosin hieman eri nimellä). Harry Muddin velipuoli yrittää kaupata Rogerille jos jonkinasteista romua ja kun kauppoja ei synny, hän antaa paketillisen näitä olentoja kuivattuna. Vain vesi puuttuu ja sankarimme ei tietenkään malta olla kokeilematta miten kosteus niihin vaikuttaa (vink vink).

Kapteeni käskee

SQV on toteutettu Sierran jo tutuksi tulleella käyttöliittymällä ja se sopii tähän peliin melkoisen hyvin. Vaikka Quest for Glory 3:n kaltaiseen monipuolisuuteen ei päästä, on mahdollisuuksia silti melkoisesti, varsinkin avaruusalusta ohjatessa.

Ikonit ovat muuten samoja muiden Sierran pelien kanssa, mutta Eurekan ohjailua hoidetaan erityisellä käskykursorilla, joka on tarkoitettu myös niihin tilanteisiin, joissa Rogerin täytyy ottaa ohjat omiin käsiinsä, niin kuin "Standard Orbit" ja muut vakiot. Mikäli alainen uskoo Rogerilla olevan käskyvaltaa, hän myös tottelee.

Eurekan ohjailu Droodlea ja Flota käskemällä on yllättävän hauskaa puuhaa ja onkin varsin ikävää, että juuri tästä on nipistetty. Ohjailuosuus nimittäin loppuu aivan liian lyhyeen. Parin ferengialuksen listiminen tuskin olisi ollut kovin suuritöinen lisä juonikuvioon.

Sierra-fanina minun täytyy ikäväkseni tunnustaa, että Lucasfilmin käyttöliittymä peittoaa Sierran. Esimerkiksi komentojen läpi rullaaminen hiiren oikealla napilla ei oikein suju rivakasti ja liian usein tulee kohdistettua kursori pikselin päähän oikeasta kohdasta, jolloin peli mussuttaa "Not here". Hahmot eivät myöskään jutustele tarpeeksi monipuolisesti, vaan toistavat ennalta määrättyjä lauseita turhan usein.



Goliath. kapteeni Quirkin Kuolontähti.

Voihan vitsi

Space Quest V pilkkaa ratkiriemukkaasti tunnettuja scifi-aiheita, kuten Star Trekkiä, Alienia, Toxic Avengeria, Avaruusseikkailu 2001:ä ja monia muita. Pelin juoni on hieno ja pienellä lisenssoinnilla ynnä hienosäädöllä tästä saisi mainion Star Trek -pelin. Bonuspelinä on kolmen ruudukon (avaruus)laivanupotus.

Ikävä kyllä pelin huumori ei ole täysin onnistunutta. Vaikka mukana on tilannekomiikkaa ja irvailua enemmän kuin keskivertoSpaceBallsissa, ei varsinaisia vitsejä ole kovinkaan paljon. Tokihan telesiirrintä potkivalle Scot... siis Cliffylle virnistelee ja kapteeni Quirk herättää huvitusta, mutta oikeita vitsejä a la Monkey Island tai Eric The Unready jää kaipaamaan.

Ehkä tekijöiden olisi kannattanut panostaa pelin teksteihin hiukan lisää, sillä parhaat murjaisut ovat manuaalissa. "Kuinka Space Quest V tehtiin" on varsin hauska.

Mutta kyllä SQ5 toistaiseksi ainakin vuoden toiseksi hauskin peli on.

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC
Näyttö: VGA, MV-VGA, EGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, PAS(16), Microsoft Windows Sound System, General MIDI, Roland, Thunderboard, Disney Sound System
Ohjaus: H (N, J)
Kiintolevy: 12 Mt
Testattu: 486/33 VGA SB





Salaperäinen viesti avaruuden muukalaisilta.

Henkilö: Roger Wilco
Rikos: Vimeisen maksupäivän laiminlyönti postimyynnissä.
Rangaistus: Välitön eliminointi





Quirk: "Ja tässä laivastomme ylpeys, kadetti Roger Wilco kutsumustyönsä ääressä."

Toteutus

Grafiikka on uskomattoman kaunista, äänet ja musiikki mahtavia ja käyttöliittymä menettelee.

Kynnys

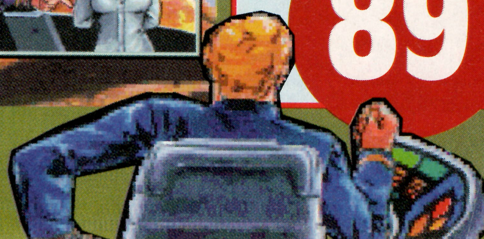
Seikkailupeliekspertti pelannee pelin parissa päivässä läpi.

Yhteenveto

Taattua laatua Sierralta. Huumoria löytyy ja scifi-fanit nauravat itsensä kylläisiksi.

Seikkailupeli

89



Unissakävelyn ME



Englannissa Sleepwalker on saanut varsin hyvän vastaanoton, onhan kyseessä hyväntekeväisyyspeli. Eurooppa-versiosta kaikki hyväntekeväisyyteen viittaava on karsittu pois. Niinpä arvostelun lopuksi ei voi enää todeta, että meneehän osa pelin hinnasta hyvään asiaan. Kaikki sujahtaa täältä sujuvasti Oceanin pohjattomiin taskuihin.

Tasohyppelyksi Sleepwalkerin idea on vaikuttavan persoonallinen. Lee-nimisen kaverin yöunet ovat jokseenkin epävakaat ja öiset unissakävelyretket säännöllinen riesa. Uskollinen Ralph-koira on kuitenkin valppaana ja lähtee isäntänsä perään. Mitä kaikkea nelijalkainen ystävämme joutuukaan kokemaan pitääksen sopulimaisen harhailijan poissa vaaroista! On putouksia, hissejä, tieristeyksiä, hautausmaita haamuineen, rakennustyömaita vaaroineen. Murre on kuitenkin sitkeä eivätkä vastoinkäymiset juuri haittaa. Lee-parka sen sijaan saa huonosti kaitsettuna osumia, jolloin unimittari laskee. Ja kun se on pohjassa, unissakävelijämme tietysti herää. Tällöin uusi yritys on tosiasia.

Pelin skenaario on jokseenkin outo ja epälooginen. Jos minä olisin koira ja isäntäni lähtisi unissakävelyretkelle kaupungin kujille, minä kyllä haukkuisin hemmon hereille, ja jos se ei auttaisi, puraisisin piruuttani persuuksiin. Kyllähän loppuisi unissakävely hyvin äkkiä. Itse asiassa tämäkin peli olisi pitänyt suunnitella niin, että kaikin mahdollisin keinoin tietyssä ajassa unissakävelijä olisi pitänyt saada hereille. Pyjamapelle olisi saanut kyllä kyytiä aivan eri malliin. Pelaajan olisi pitänyt järjestää mitä mehevimpiä piristäviä ansoja, potkia harhailijaa ympäri kenttää, järjestää muhevia pudotuksia, hiilillä kävelyä, lasin läpi lentoa ja lopulta sujauttaa kuorsaajan pää krokotiilin kitaan. Johan olisi herännyt ja johan olisi saatu taatusti yksi maailmankaikkeuden hauskimmista peleistä a'la Tex Avery.

Ralphia ohjataan ilotikulla ja Leetä ohjataan Ralphilla. Ralphin eli pelaajan täytyy toisaalta viedä unissakävelijää oikeaan suuntaan, toisaalta samanaikaisesti käydä etukäteen vilkaisemassa edessä odottavia vaaroja. Osa esteistä selvitetään yksinkertaisesti välttämällä niitä, esimerkiksi Ralph voi pökkiä Leen puussa odottavan käärmeen yli. Toisaalta käärmeen voi myös tainnuttaa poksauttamalla sitä patukalla päähän. Tietyissä kohdissa eteenpääsemiseksi täytyy ratkoa suhteellisen yksinkertaisia puzzleja. Tuolloin Lee kannattaa jättää tarpomaan edestakaisin turvalliseen paikkaan.



Sleepwalker on teknisesti sujuva, (parallaksi)vieritys on nopeaa ja pehmeää, äänetkin riittävän koomiset, mutta jotenkin vaisut. Parasta on kuitenkin Ralphin kerrassaan mainio ja monet naurut kirvoittava animaatio. Kaikkea sitä koiraparka joutuukin kokemaan. Kunniamaininnan ansaitsee myös pelin alun lyhyt erinomaisesti toteutettu animaatiopätkä.

Vaikka peli on persoonallinen ja paikoin hauskakin, se jokin puuttuu. Pelin kuusi kenttää ovat aivan liian möhkälemäisiä, niiden jakaminen pariin kolmeen alavaiheeseen olisi taatusti piristänyt. Lisäksi kentät ovat loppujen lopuksi pelattavuudeltaan melko samankaltaisia, vaikka grafiikat tietysti muuttuvatkin. Ralphin ohjattavuus varsinkin hypyissä on jonkin verran tönkköä ja tahmaista, mikä tuo ärräpäät turhan usein esille. Puolustukseksi on sanottava, että samaa kenttää voi tahkota niin pitkään kuin haluaa ja aloituspisteitä on ripoteltu varsin taajaan. Kolmen tai viiden heräämisen jälkeen paukahdetaan takaisin kyseisen kentän alkuun.

Oma lukunsa pelissä on bonusvaihe, jonne pääsee etsimällä jostakin matkan varrelta nuo maagiset viisi kirjainta (B-O-N-U-S). Vaihe koostuu kuva-arvoituksista, jotka taas koostuvat muutamasta esineestä sekä plus- ja miinus-merkeistä. Esimerkiksi pelaaja kerää lampun ja postilaatikon. Tällöin saadaan tietysti lamppupostilaatikko. Ja kun siitä vähennetään laatikko, saadaan sana lamppuposti, mikä taas tarkoittaa – voila – lyhtypylvästä. Vaatii siis jonkinasteista englanninkielen ymmärrystä. Innokas kuva-arvoitusten ratkoja palkitaan pelin lopussa mystisellä yllätyksellä. Kerran bonusvaiheessa vierailtuani en sinne toista kertaa mennyt.

Sleepwalker on idealtaan lupaava peli, jota kuitenkin olisi pitänyt kehitellä pitemmälle. Jos minä olisin pelifirman pomo, olisin kyllä oitis tehnyt sopimuksen demon nähtyäni, mutta samalla passittanut pelintekijäparat takaisin suunnittelupöydän ääreen. Nyt lopputulos jää keskeneräiseksi, hauskemmankin pelin olisi näistä aineksista saanut irti. Tällaisenaan Sleepwalker tarjoaa tasaisen tappavaa ahdistusta ilman tarvittavaa vaihtelua.

JTurunen

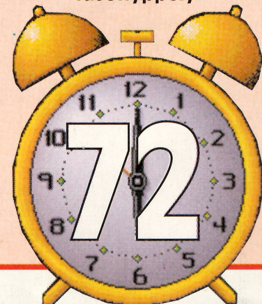
Ocean
Kaikki Amigat (oma 1200- ja 4000-versio)
Vaatii 1 megan muistin
Huomioi lisälevyaseman (3 disk.)
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: J, N
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Kiintolevy: 3,7 megatavua
Testattu: A500, 386/VGA

Toteutus
Olisi silkkaa ilkeyttä moittia pelin teknistä toteutusta, vaikkakin pelihahmojen ohjattavuutta olisi voinut hioa. Myös PC-versio on teknisesti (varsinkin ruudunvieritys) hyvä.

Kynnys
Tarjolla treenauskenttä, joten ainakin periaatteessa peliin on helppo sukeltaa. Ralphin hurja vauhti saattaa hitaampiin peleihin tottunutta säikäyttää.

Yhteenveto
Vaikka peli onkin perinteisellä tavalla addiktiivinen (pakko päästä seuraavalla kerralla edes vähän pidemmälle), ei se jaksa lumota liiemmin. Kentät ovat liian pitkiä ja samankaltaisia.

Tasohyppely





Tietokilpailua varhaisnuorille

Nuori keksijä -kirjat opettavat yksinkertaista fysiikkaa käytännön esimerkein varhaisnuorisolle. Sierra on siirtänyt idean PC:lle.

Turbo Science on nuoren keksijän käsikirja tietokoneelle. Pelissä on kaksi osaa: tutkimusmatka ja tietokilpailu. Edellisessä päästään pelin maastoon tutkimaan paikkoja ja suorittamaan kenttämittauksia. Tutkijalla on käytössään työvälinelaatikko, johon kuuluvat muun muassa vaaka, mittanauha sekä useita eri vempeleitä, kuten geiger-, voltti-, luksi- ja lämpömittari. Tietokilpailussa taas vastataan rasti rastilta vaikeampiin kysymyksiin.



Kenttätutkimuksia monitorilla

Työvälinelaatikon laitteilla voi tutkia maastosta lähes mitä tahansa. Mittayksikkö on vakiona anglosaksinen, mutta sen voi myös vaihtaa tutumpaan metrijärjestelmään. Ikävä kyllä kysymyksissä käytetään kuitenkin angloyksikköjä, joten eurooppalaisenkin on nöyrästi taivuttava opettelemaan paunoja, jalkoja ja fahrenheitejä.

Tietoa taas puntaroidaan maisemassa, joka ulottuu merenrannasta horisontin vuoristoihin. Maastosta haaraudutaan kilpailupaikkoihin, joita on parikymmentä kappaletta, aina uima-altaasta merenpohjaan ja voimalaitoskompleksista jäätelöbaariin. Kunkin paikan kysymykset luonnollisesti liittyvät oleellisesti kyseiseen ympäristöön. Esimerkiksi voimalakompleksissa löpistään perusydinvoimasta ja keittiössä käydään läpi pari yksinkertaista kemiallista kaavaa.

Kysymykset ovat vaihtoehtokysymyksiä, joihin on kahdesta neljään ratkaisuvaihtoehtoa. Tyypilliset kysymykset ovat osoitustehtäviä, joissa on vastaukseksi valittavissa kolme maaston paikkaa (missä kohtaa painovoima on heikoimmillaan, kenellä on suurin vaara saada vaurioita kuuloonsa, mikä johtaa sähköä heikoiten). Toinen kysymysvaihtoehto on täydentää jokin lause siten, että siitä tulee järkevä ja tosi tyyliin "puu on hyvä lämmön (eriste/johde/puolijohde)."

Matkalla maiseman ympäri

Varsinainen kilpailu käydään tietokoneen satunnaisesti valitsemalla reitillä, jonka varrella on 3–6 kohtaa maisemasta. Kussakin rastissa voi jäädä ansaitsemaan rahaa vastailemalla kohdan kysymyksiin. Oikeasta vastauksesta saa parisensataa taalaa ja väärästä saldo pienee. Aina välillä saa bonuskysymyksiä, joihin ensimmäisellä kerralla oikein vastaamalla on mahdollisuus voittaa tuplajättipotti.

Rahaa käytetään rastilta toiseen matkustamiselle. Mitä enemmän investoi kulkuvälineeseensä (polkupyörä, auto, mopo, helikopteri, ilmatyynyalus, apostolinkyyti yms.) sitä nopeammin rastilta toiselle pääsee. Rastillaoloaika vietetään reaaliajassa. Matkaaminen kasvattaa aikatiliä noin kolmesta viiteentoista minuuttiin. Kun pelaaja matkaa viisi minuuttia, käyttäytyy tietokone kuin sillä olisi ollut viisi minuuttia reaaliaikaa. Näppärää, mutta ihmiskaksinpelin poissulkevaa.

Raha varastoituu rastilta toiselle matkatessa, eli taktikoijat voivat ansaita rutosti helpolla rastilla ja matkata vaikean yli suoraan seuraavalle rastille. Kisan voittaa tietysti se, joka pääsee ensimmäisenä maaliin.

Kehittävä peli

Peli on suunnattu 9–14-vuotiaille nuorille, joten itse kysymykset eivät anna aikuiselle kovaa vastinetta. Ikävä kyllä tietokone tekee parhaansa ahkeran abiturientin (minä) voittamiseksi. Se muun muassa taulukoi pelaajan kömmähdykset ja oikeat vaihtoehdot ja näiden perusteella rakentaa sitä vaikeampia ratoja mitä pidemmälle pelissä etenee.

Kysymyksiä on yli 2300 kappaletta, joten ihan heti ei peli ala toistaa itseään. Lisäksi tietokoneohjatut vastustajat toimivat eri nopeuksilla, riippuen pelaajan yleisestä tietotasosta, ja loppupuolen radoissa tulee kiire.

10-vuotias pikkuveljeni pärjäsi kohtalaisesti, kun suomentelin hänelle kysymysten vaikeimmat sanat. Tosin pelin englanti on sen verran yksinkertaista (tarkoituksella?), että varmaan vuoden–kahden kuluttua hän pystyisi pelaamaan sitä vain satunnaisesti sanakirjaan vilkuillen.

Pelin mukana tulee painettu version nuoren tutkijan käsikirjasta, joka on näin kirja-arvostelijamaallikon näkökulmasta hyvä teos. Kirjassa on 150 sivua täyttä asiaa esitettynä sopivan yksinkertaisesti ja humoristisesti.

Kaiken kaikkiaan Turbo Science on erinomainen peli. Suomalaisille se opettaa alkeisfysiikan ja -kemian lisäksi näiden alojen englannin erityissanastoa. Lisäksi peli todistaa kelle tahansa, että oppiminen voi olla hauskaakin.

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Thunderboard, PAS, SB, Roland, AdLib
Ohjaus: H
Kiintolevy: 4,4 Mt
Testattu: 486 VGA SB



Toteutus
Grafiikka, käyttöliittymä ja audiopuoli ovat kunnossa. Metriset mitat olisi kiva saada myös kysymyksiin.

Kynnys
Jos pelin englannin ymmärtää, ei liiempiä vaikeuksia pitäisi olla.

Yhteenveto
Kehittävä opetustiedepeli 12–14-vuotiaille.

Opetuspeli

87

PATRIOT





Operaatio Aavikkosotku

Strategistit ovat odottaneet jo ikuisuuden Patriotia, joka simuloi muutaman vuoden takaisen Irakin sodan maataisteluja. Pelin komea laatikko sekä tuottajayhtiö Three-Sixty Pacific tuovat heti mieleen Harpoonin, saman firman aikaisemman, jo käsitteeksi muodostuneen menestystuotteen.

Harpoonin ystäviä, samoin kuin muitakin sotapelifaneja odottaa kuitenkin rankka pettymys: Patriot on raivostuttavan sotkuinen ja keskeneräinen tuote, jota ei olisi ikinä saanut päästää markkinoille.

Esitutkimuksesta täysi kymppi

Patriot sisältää Operaatio Aavikkomyrskyn eri vaiheista reilut kymmenkunta skenaariota, joita voi pelata läpi sekä irakilaisten että amerikkalaisten housuissa. Sekä skenaarioiden alkutilanteet että toimintaohjeet vaikuttavat todellisilta ja kiinnostavilta. Harmittavasti skenaariot ovat erillisiä kahakoita Harpoonin tyyliin, eikä varsinaista yhteennivoutuvaa kampanjamoodia ole.

Patriotin suunnittelijat ovat perehtyneet aiheeseen kiitettävän hyvin, esimerkiksi käytössä olevat yksiköt ja komentosuhteet perustuvat aitoon sodanaikaiseen organisaatioon. Eikä detaljien puuttumisestakaan pääse valittamaan, kalustoa ja yksikköjä pääsee tarkastelemaan komppaniatasolla asti, mikä tyydyttää varmasti pedantimmankin sotapelifriikin. Mukana tulee Harpoonin tyyliin mahtava graafinen tietokanta käytetystä kalustosta.

Päällikön päiväkäskyt

Kun pelattava skenaario on valittu, on kenulla mahdollisuus muokata joukkojen toimintakäskyjä. Käskyt ovat hyvin pelkistettyjä toimintaohjeita yksiköille, esimerkiksi yksikkö voi joko siirtyä, hyökätä, viivyttää tai puolustaa. Lisäksi kullekin yksikölle on määritelty etenemisreitti, jota se käyttää siirtyessään tai hyökätessään. Ylemmälle yksikölle annetut käskyt koskevat yleensä myös alempia yksiköitä, mikä – jos idea toimisi – helpottaisi joukkojen johtamista.

Skenaariot alkavat täydestä toiminnasta, jossa yksiköt ovat sijoitettu paikoilleen ja viholliskosketukseen. Strategia on saneltu toimintaohjeissa etukäteen, ja taktiikkakaan ei miettimistä vaadi. Kaiken huipuksi Patriotissa ei pelaajaa tarvita kuin skenaarion käynnistämiseen ja yksiköiltä tulevien raporttien lukemiseen: useimmat skenaariot "voittaa" tekemättä yhtään mitään! Toisaalta jos onkin ollut tarkoitus kuvata amerikkalaisten voiton helppoutta...

Vaikka pelin mekaniikka ei toimikaan, hyviä ja kunnianhimoisia ideoita pelistä kyllä löytyy: esimerkiksi eri yksiköille jaetut toiminta-alueet on hyvä yritys realismin suuntaan, samoin kuin hyökkäysnuolten käyttö graafiseen havainnollistamiseen on lupaava idea. Kuitenkin ne harvat Patriotista löytyvät hyvät väläykset hukkuvat muun epäpätevyyden keskelle.

Kaikkien keskeneräisyyksien äiti

Valittamista piisaa pelkässä toteutuksessa jo muutaman kymmenen miinuspisteen verran: isommat skenaariot pyörivät jumalattoman tahmaisesti 486:ssakin, ohjelma kaatuu satunnaisesti (testattu kahdella eri koneella), käyttöliittymä on epälooginen ja buginen, toiminta-alueet ja prioriteetit eivät tunnu toimivan alkuunkaan, reittinuolet eivät toimi kuin divisioonatasolla, skenaarion toimintaohjeita ei voi lukea ellei poistu käyttöjärjestelmään ja aloita peliä uudestaan – vastaavia matoja löytyy kymmenittäin.

Pelin ideakaan ei kestä tarkempaa syyniä – toisaalta peli menee älyttömiin nippelitarkkuuksiin, toisaalta välillä sorrutaan hyvinkin raisuihin abstraktointeihin: esimerkiksi niinkin olennainen asia kuin ilmatoiminta on Patriotissa ohitettu lähes täysin. Taustakarttakin on pelkkä kuva, jolla ei ole mitään merkitystä – panssaripataljoonat saattavat uiskennella keskellä

Persianlahtea. Toisen ääripään esimerkkinä viholliselle tuotetut tappiot ovat aina selvillä jeeppien tarkkuudella.

Super-VGA – miksi?

Peli käyttää Super-VGA:n 640 x 480 256-väristä tarkkuusgrafiikkatilaa, johon useimmat SVGA-kykyiset kotikoneetkin pystyvät. Vaatimuksena on lisäksi VESA-näyttöajuri, jollainen yleensä toimitetaan SVGA-näyttökortin mukana.

Hienosta näyttömoodista ei ole paljoakaan iloa kun pelin ohjelmoijilta on loppuneet taidot kesken. Valikot ja ikkunat ovat kyllä ihan kelvollisen näköisiä, mutta matoja löytyy luvattomasti esimerkiksi karttojen zoomaustoiminnoista ja viestiikkunoista. Lisäksi ohjauspaneeleille on varattu kohtuuttoman paljon tilaa tilannekarttojen kustannuksella, jolloin suhteettoman suuret yksikköikonit sulautuvat yhdeksi mössöksi. Miksei Super-VGA-moodia ei ole hyödynnetty suurempiin karttoihin?



Kunpa buginpoistoon olisi suhtauduttu samalla vakavuudella kuin nippelitietoon.

Pahimpia puutteita on pelin manuskojen köykäisyys. Mukana on kolme ohutta läpyskää, joissa jotkut asiat kerrotaan kahteen kertaan, jotkut asiat eri tavalla eri paikoissa ja suurin osa olennaisista asioista sivuutetaan lähes kokonaan. Pelin mekaniikasta oli mahdotonta saada selkoa ilman tietoverkkojen ja Three-Sixty Pacificin apua.

Tekijät sotaoikeuteen!

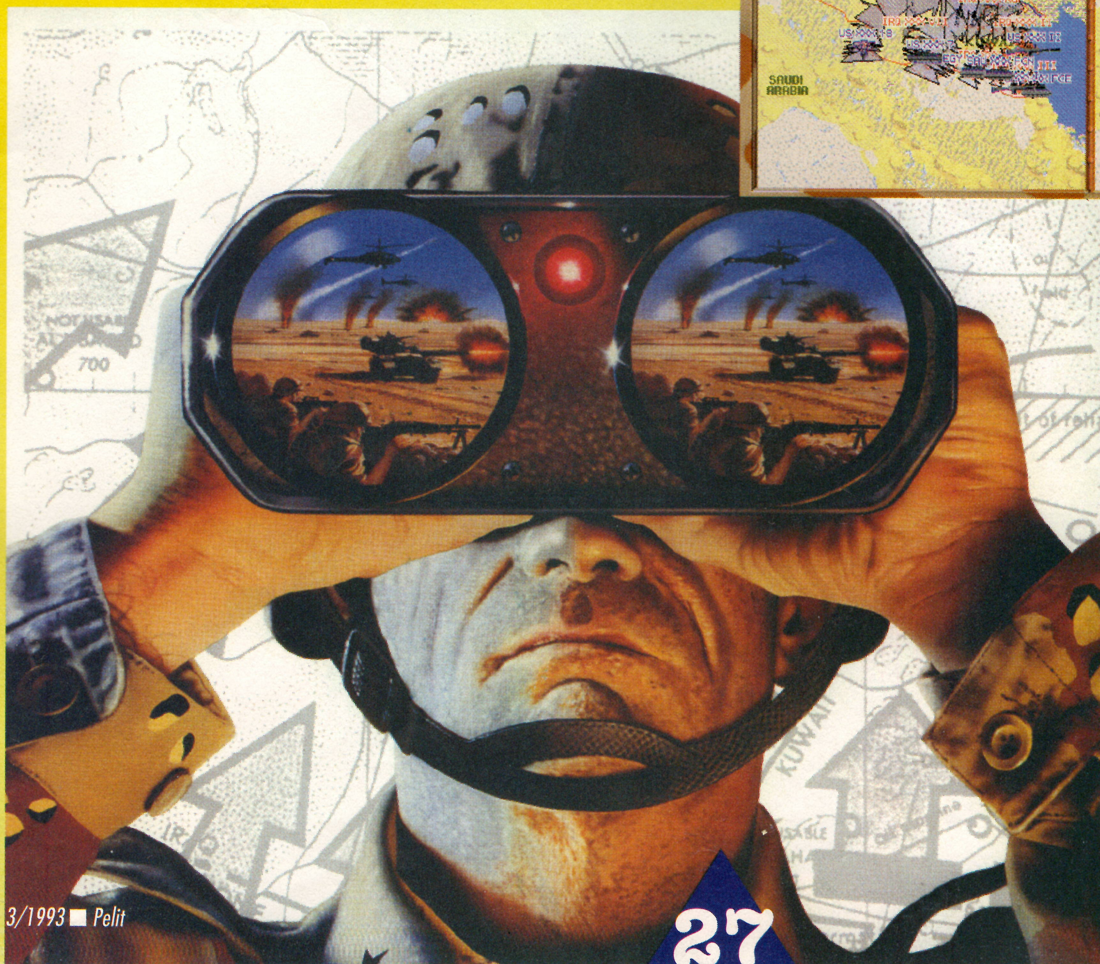
Patriotin mukana tulee nöyristelevä lappunen, jossa mainitaan että testausvaiheessa Patriotin testaajat ovat esittäneet lukuisia hyviä parannusehdotuksia ja korjausversio lähetetään rekisteröidyille käyttäjille ilmaiseksi. Lisäksi kehotetaan kärsivällisyyteen pelin opettelussa vedoten siihen, että oikeankin sodan johtaminen on monimutkaista puuhaa.

Mielestäni näin pahasti keskeneräisen tuotteen päästäminen markkinoille on hävytöntä rahastusta ja lupaus paikkausversiosta hamassa tulevaisuudessa ei paljon asiaa paranna. Patriot olisi voinut olla erinomainen peli ja seuraava versio on varmasti uuden arvostelun arvoinen. Tämä kädessä oleva jenkkiversio (versio 1.00) on kuitenkin kelvoton tekele, toivottavasti Electronic Artsin kautta Euroopassa julkaistavassa versiossa olisi edes suurimmat virheet korjattu.

TJ Talasmaa

Three-Sixty Pacific
PC
Näyttö: Super-VGA (VESA-ajuri vaaditaan)
Ääni: Adlib, SoundBlaster
Ohjaus: Hiiri pakollinen (ainakin Microsoft Mouse kelpaa, mutta esimerkiksi Genius Mouse kaataa pelin)
Kiintolevy: 5,5 Mt
Muut laitevaatimukset: väh. 386SX, DOS 5.0 ja 4 megaa keskusmuistia
Testattu: 486, SoundBlaster





Toteutus
Three-Sixty Pacificin laadunvalvonta on nukkunut Patriotin livahtaessa levitykseen.

Kynnys
Hipoo taivaita.

Yhteenveto
Hyvä idea pilattu täysin huonolla suunnittelulla ja toteutuksella. Sisältää loistavan tietokannan USA–Irak-maaottelussa käytetystä kalustosta.

Strategiapeli

30







Yön Ritari Bugimiehen uhrina

Tim Burtonin mestarillinen Batman Returns kääntyy peleiksi kahden pelitalon voimin. Ocean tuottaa menevän tasohyppelyn, Konami seikkailupeliversion. Ja menevän tasohyppelyn konsoleita varten.

Konamin pelissä Batmanilla on yhdeksän päivää aikaa estää Pingviinin pääsy Gotham Cityn pormestariksi. Kissanainen hyppää ikkunasta katuun ja sitä kautta esiin luomaan romanttista sykettä.

Iltakuudesta aamukuuteen työskentelevä Batman aloittaa työrupeamansa Lepakkoluolassa. Siellä voi vaihtaa vaurioituneen puvun kunnossaolevaan ja ladata lepakkovyön täyteen niitä tarvikkeita, joita katsoo tarvitsevansa. Kamaa löytyy erilaisista batarangeista tiirikkaan, köyteen ja skanneriin.

Tottakai Lepakkoluolassa on tietokonekin. Yön ritari voi siitä seurata uutisia, selata tärkeiden gothamilaisten henkilötietoja, katsoa löytämänsä videonauhat ja työstää todisteaineistoa.

Sitten pitkäkorva starttaa lepakkoautonsa ja pistää menoksi. Kaupungin kartasta näkee paikat, joissa voi vierailla, ja Batmobiili zoomaa sinne automaattisesti. Auto on myös varustettu TV:llä, jottei missaa uutisia.

Mikäli paikalla on konnia, joutuu Batman tappeluun. Taistelu on hoidettu varsin poikkeavasti: pelaaja ei suoraan kontrolloi Batmanin liikkeitä, vaan määrittelee taisteleeko Lepakkomies löysästi, normaalisti vai hampaat irvessä. Tekoälyssä on kyllä parantamisen varaa, Batman ei tuntunut yleensä tietävän mitä pitäisi tehdä, ja maksimiväkivaltaa lukuunottamatta konnat pääsivät aina livistämään. Pelaaja myös valitsee lepakkovyöstä erilaiset bumerangit, joilla sentään sai konnan ketoon. Mikäli Lepakkomies ei kolauta vastustajaansa tajuttomaksi, voi hän voiton jälkeen kuulustella tätä.

Tämän lisäksi Batman Returns sisältää normaaleista seikkailupeleistä tuttua esineiden keräilyä. Inventaariota ei vain ole.

Mutta kun....

Kai minä sitten olen hemmetin huono pelaaja, mutta yksinkertaisesti en päässyt pelissä kuin nippanappa alkuun. Otan kuitenkin vain osavastuun, sillä peli itse ei oikein tunnu toimivan. Ilmiselvästi jokainen lannistettu Pingviinin apuri antoi minulle kalan (haa! ilmiselvä todistuskappale) ja pormestarin toimistosta löysin videonauhan. Mutta kun kalaa ei näkynyt mistään ja videonauhurin mukaan minulla EI ollut nauhaa, niin seuraavina päivinä ei sitten tapahtunutkaan mitään. Apureiden kuulustelusta ei ollut mitään apua, heiltä irtosi lähinnä tyhmiä kommentteja.

Olisi varmaan pitänyt sinnikkäästi yrittää ja yrittää, josko joku ihmehomma olisi aiheuttanut jatkoa, mutta suoraan sanoen muutaman päivän yrittämisen jälkeen pinnani paloi aika pahasti.

Periaatteessa peli on näyttävän näköinen ja animaatioon on satsattu runsaasti, mikä selittänee vaikuttavan 20 megatavun kiintolevymöhkäleen. Tuntuu siltä, että joka toinen animaatioframe sitten revitäänkin kiintolevyltä.

Ai miksi äänistä ei mainittu mitään? Siksi, että Konamin PC-ohjelmoijat pitäisi ammuttaa. Nimittäin pelin mukana tulee lappu, jossa SoundBlasterin (PC:n ehkä yleisimmän äänikortin) omistajien käsketään vaihtaa kortin keskeytys IRQ 5:een seiskan asemesta, mikäli halutaan sekä musiikin että efektit. Yhtä peliä varten kone auki vai! Siis haistakaa...

Itse asiassa kolmessa koneessa Batmania ei saatu edes pyörimään millään keinolla, äänikortittomassa työ-PC:ssäni se sitten toimi. Kolmea toimimatonta konetta yhdisti yksi asia: SoundBlaster. Ei väliä, jättikö äänet, väänsi ne piipparille, vaihtoi muistiajureita tai muuta kivaa, ruutu pysyi mustana.

Vaikea uskoa, että Konami on päästänyt tämän myyntiin näin hiivatin huonosti toimivana. Ehkäpä tämä olikin alkupään tuotantoerän kappale, ja myöhemmät saattaisivat jopa toimia. Jos näin on, Pelit palaa asiaan, mutta sillä välin käyttäkää rahanne johonkin muuhun, vaikka kaappi olisi pullollaan äidin tekemiä batvarusteita.

Mikäli olet pelissä edistynyt johonkin suuntaan, heitäpä kirjeellä toimitusta. Jäi nimittäin kaivelemaan.

Nnirvi

Konami
PC
Näyttö: VGA
Ääni: teoriassa AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 20 Mt
Testattu: 386, VGA, piip







Batman Returns

Ohjaus: Tim Burton

Ensimmäinen Batman jäi oudon laahaavaksi esitykseksi ja yhden miehen Jack Nicholson -showksi. Kerrankin pojasta polvi paranee, sillä Batman Returns on yksinkertaisesti nautittava elokuva.

Juoni on selvä: moraalin unohtanut suurliikemies Max Shreck ajaa Pingviiniä Gotham Cityn pormestariksi, ja Pingviini aikoo käyttää ohjuksin varustettua pingviiniarmeijaansa Gotham Cityn tuhoksi. Kissanainen on mukana Batmanin iloksi.

Synkän jylhää Gotham Cityä säestää paatoksellinen musiikki, ja Tim Burtonin helposti tunnistettava ohjaustyyli sopii elokuvaan loistavasti. Juonen lisäksi rivien välistä löytyy sanottavaa ja nokkelia kohtauksia on paljon.

Michelle Pfeiffer on erinomainen Kissanainen, ja joskin Danny De Vito vetää Pingviinin rooliaan osittain yli, onnistuu hänkin.

Sarjakuva-Batmanin ystävät tuskin Burtonin visioista ilahtuvat, hyvän fantasian ystävät kylläkin. Saatavana videona.

Nnirvi



Toteutus
Hyvin animoitu, ilmeisesti täynnä bugeja.

Kynnys
Hyvä kysymys...

Yhteenveto
Ohjelmointitaidon uusi riemuvoitto.

Seikkailupeli

50



Karkeaa pilaa



Eikös olisi hauskaa, kun tekisi hulvatonta, kreisiä ja ihan mieletöntä pilaa tietokonepelien pahimmista kliseistä? Entä jos pilan kohteena ovat yli kymmenen vuotta vanhat pelityypit, joita nykyinen sukupovi ei edes muista? Entäs jos toteutus näyttää Basicilla väännetyltä? Entäs jos huumoripuoli on tosi syvältä sieltä, minne aurinko ei koskaan paista? Tervetuloa, Wacky Funsters, kykenemättömyyden uusi kolmas potenssi!

Stereotyyppinen GeekWad Gamer joutuu pelastamaan Pelimaailman ilkeän Herttuan käsistä saamalla kelpo pisteet viidestä toimintapelistä, jotka ovat olevinaan jonkinnäköisiä parodioita. Pelien välissä pilkataan muun muassa Elvistä ja John Waynea tosi surkeilla vitsintyngillä.

Sitten näihin ohjelmointitekniikan kauneimpiin kukkasiin: Rambi vs Blambo on simppeli ampumapeli, jossa kursorilla ammutaan metsän söpöjä eläimiä tai ilkeitä ihmisiä. Maalit näyttävät ja käyttäytyvät kuin kaksiulotteiset pahvikuvat, verisemmät efektit on jätetty ainoastaan Rambi/Blambolle. Vitsin veto loppuu noin minuutissa.

Roadkill on ö-luokan Roadblasters, jossa kolmikaistaisella tiellä ammutaan ohjuksilla muita kulkijoita. Nopeus on noin 20 km/t, mutta onneksi auto loikkii kuin arohirvi kaistalta toiselle. Kammottava, muttei yhtä kammottavaa kuin Guys with Big Muscles, kehno beat'em-up pieruhuumorin ystäville. Vaikea keksiä mitään positiivista sanottavaa tästä kahden liikkeen ihmeestä.

Steroids tekee "pilaa" Asteroidsista ja siinä tuhotaan nyrkeillä anabolisia steroideja bodareiden verenkierrosta. Törmäys steroidiin kasvattaa Geekwadia ja kun hän on liian iso tulee Game Over. Paitsi että Steroids on tylsä on se myös täysin epäpelattava.

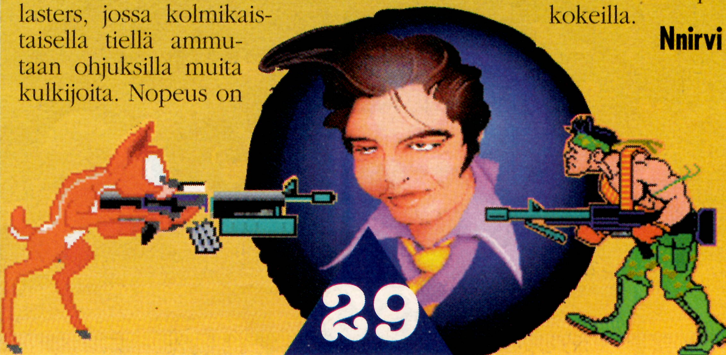
Pinon paras on Ping Pong Championships, muinaista Pongia muistuttava "tennis"peli. Vastustajan vaihtuessa pelityyppi muuttuu hieman. Paketin paras, vähän alle keskinkertaista PD-laatua, ja sen ääniefektit saivat kahden sekunnin hymyn ilmestymään muuten ah niin vakaville kasvoilleni.

Näihin verrattuna Manitbois on taivaallisen hauska,

10 PRINT "NIKO ON VIKSU"
20 GOTO 10

ohjelmoinnin mestarinäyte ja 3-vuotiaan Jenni-Johannan "sutturprötö kohtaa ihmevänkyrän" grafiikan huipputeos. "Kuinka pitkälle korppu lentää, ken tietäis sen". Pitäneepä kokeilla.

Nnirvi



Tsunami
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 420 kt
Testattu: PC 386/33 SB



Toteutus
Muutama hyvännäköinen still-kuva, pari kelvollista animaatiota, muutama hyvä samplattu ääni, muuten siis täyttä sitä mitä ruoasta elimistön jäljiltä jää.

Kynnys
Joku julkaisukynnys pitäisi Tsunamillakin olla.

Yhteenveto
Unohtakaa Underworldit ja X-Wingit, tässä on PC-peliä parhaimmillaan.

Susipeli

10

Gary Grigsby's Pacific War

Megalomaanista strategisointia

Joulukuun 7. päivänä 1941 japanilainen lentotukialusosasto upotti Yhdysvaltain Tyynenmeren sotalaivaston. Vuonna 1945 Yhdysvallat tiputti kaksi atomipommia ja Japani antautui. Väliin mahtuu suurin nähty merisota kautta aikojen, pääosassa ensimmäistä kertaa maailmanhistoriassa lentotukialukset.

Strategiapelien megalomaanikko, Gary Grigsby, on viimein seonnut: vuosi vuodelta hänen peliensä mittakaava on vain kasvanut ja kasvanut ja Pacific War on äärimmilleen viety esimerkki siitä, mitä voi tapahtua kun pelisuunnittelija villiintyy ja toteuttaa kammottavimmat fantasiansa strategistien järjen ja todellisuudentajun tuhoamisesta.

Pacific War on nimittäin alaotsikkonsa "Strategic Combat On A Massive Scale!" veroinen. Yhteen peliin on ängetty enemmän tavaraa kuin koskaan ennen strategiapelien historiassa. PW:stä löytyy kaikki: tukialukset ja muu pintalaivasto torpedoveneitä myöten, sukellusveneet, ilmavoimat, komentosuhteet, maavoimat, teollinen tuotanto, saattueet, Punaisen Ristin hätäpalvelupuhelinnumero ja kaikki mikä vain on merkittävää tämäntyyppisessä, valtavan mittakaavan eepoksessa. Ei voi kuin kuvitella kauhulla mitä GG mahtaa seuraavaksi keksiä...

Skenaarioita riittää väliltä 1941–1944 seitsemän kappaletta, jotka kaikki kahta lukuunottamatta päättyvät sodan loppumiseen. Laajimmat ovat Campaign '41 ja Campaign '42, loput ovat välinäytöksiä tai merkittävistä taisteluista alkaneita kamppailuja.

Aivokapasiteetti hyötykäyttöön

Kokonaisuuden hallinta vaatii, että pelaaja kytkee aivosolunsa ylikierroksille. Huolehdittavana on paitsi lähitulevaisuus eli juuri käytävät taistelut kuin myös suuntalinjojen veto pitkälle tulevaisuuteen, sillä tyhjään sohiminen ilman valmiita suunnitelmia ei ole tapa, jolla sotia voitetaan.

Pelaajan pitää pyrkiä ennakoimaan vihollisen siirrot, siirtää joukot ja lentokoneet valmiiksi, vaihtaa strategiaa lennossa tilanteen niin vaatiessa ja löytää sopiva välimuoto tarpeeksi vahvojen hyökkäysyksiköiden ja laajan rintaman ylläpidon välillä. Pacific War ei päästä pelaajaansa helpolla, mutta vastinettakin riittää poikkeuksellisen paljon. Operaatioiden onnistuminen antaa herkullista tyydytystä, ja masokistikin saa annoksensa omien tappioiden kasvaessa.

MacArthur ja Yamamoto hyvin yhteen sopii

Päämajat (HQ) ja niiden merkitys on siirretty peliin hyvin todentuntuisesti. Kullakin HQ:lla on oma operaatioalueensa (jota voi muuttaa tarpeen mukaan), ja periaatteessa kukin operoi itsenäisesti. Vasta suuremman mittakaavan kartalla seurataan eri operaatioiden nivoutumista kokonaisuudeksi.

Päämajoja on neljää tyyppiä (hallinnollinen, yhdistetyt aselajit, laivasto sekä armeija), jotka ovat toisistaan viha- ja rakkaussuhteen lailla riippuvaisia.

Kaikkea ei suinkaan tarvitse tehdä itse. Päämajat saa kolmeen automaatioasteeseen, aina

COMBAT REPORT: Wake I.
DATE: 1/17/43
Allied land forces commanded by Admiral Nimitz attacked with:
1 tanks, 57 squads and 23 guns
Japanese forces commanded by Admiral Koga defended with:
0 tanks, 58 squads and 19 guns
Allied Ground Forces Lost:
men 840
artillery 6
AFV 0
Japanese Ground Forces Lost:
men 255
artillery 1
AFV 0

Taistelut riehuvat Tyynellä merellä, saaret lunastetaan verellä.

DISP ← → ↑ ↓ CEN MAP ZONE UTIL NEXT HQ PATH ESC
DISPLAY AF (kp1-9)MOVE CURSOR (G)ET UNIT LOCATION: 36 39
Heavy Jungle (F1)STRAT-MAP (IJKM)SCROLL DATE: 4/11/43
Wewak ANZAC General Blamey
AF:4 Port:2 Ter:9 Sydney Prep: 200

CASUALTY REPORT:
JAPANESE
squads 62
afvs 4
guns 44
aircraft 64
ships 8
ALLIED
squads 213
afvs 4
guns 43
aircraft 183
ships 1
(Esc) TO EXIT

NAVAL-AIR ACTION:
DATE: 1/17/43
Allied air forces from TF 63 commanded by Vice Adm Ghormley attacked with 21 fighters and 30 bombers
10 Japanese fighters intercepted
Allied losses were 4 fighters and 2 bombers
Japanese losses were 4 fighters
the following Japanese ships were engaged:

	PRESENT	SUNK	HITS
CS	3	1	5
DD	2	1	2
APD	3	0	0
MCS	69	1	3

DISP ← HQ PATH ESC
DISPLAY AF (kp1-9)MOVE C (G)ET UNIT LOCATION: 41
Port:4 Ter:6

täydestä tietokonekontrollista täyteen ihmiskontrolliin. Tietokone huolehtii vastuualueillaan kaikesta aina joukkojen huoltamisesta offensiiveihin saakka. Täten syrjäseudut voi jättää konekontrolliin ja keskittyä kiinnostavimpiin sektoreihin.

Vailla merkitystä eivät myöskään ole johtajat, nämä uljaat miehet, jotka surutta uhraavat alaisiaan voiton puolesta. Molemmat osapuolet voivat asettaa päämajan johtoon komentajan, jonka henkilökohtainen panos vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Johtajissa on eroa, joten pitää olla tarkkana, ettei nimitä väärän aselajin miestä hänelle vieraaseen ympäristöön.

Run silent, run deep

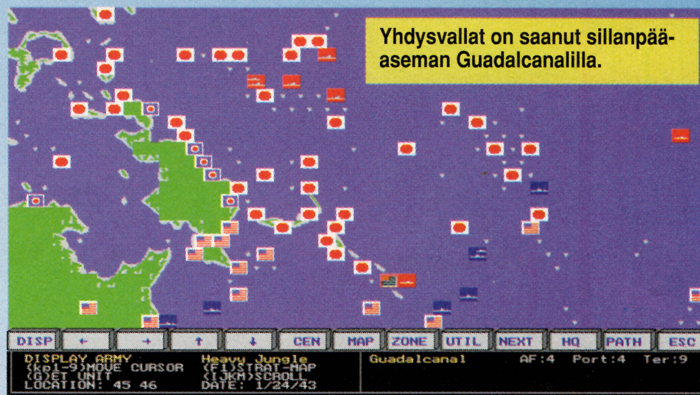
Aselajien kontrollointi on Grigsbyn tyyliin yksinkertaista, varsinkin jos aiempaa kokemusta hänen systeemistään on. Uudelle tulokkaalle käyttöliittymä aiheuttaa varmasti harmaita hiuksia.

Tietokoneen kontrolloimiin päämajoihin ei tarvitse koskea lainkaan, mutta niidenkin toimiin voi sotkeutua halutessaan. Kaiken tarmon voi keskittää oleelliseen eli sotimiseen, sillä tietokone huolehtii strategiapelien ikiriesasta eli huoltosaattueista automaattisesti.

Ilmavoimat ovat erinomaisen aloitekykyisiä ja toimivat enimmäkseen itsekseen. Lähinnä on tarpeen katsoa missä mikin laivue operoi, ja erityisen tarpeen tullessa voi virittää yleismääräyksiä päivä- ja yötaisteluiden, laivojen tuhoamisen ja harjoittelun välillä. Erityisen tärkeissä tilanteissa voi kenttäkohtaisesti antaa myöskin tärkeimmän maalin, mutta normaalisti laivueet lentävät itse arvokkaimpien maalien perään.

Pintalaivaston hallinnassa joutuu perustamaan Taskforcen, antamaan sille tehtävän, valitsemaan siihen laivat ja komentajan. Kohteen valinnan jälkeen annetaan vielä hyökkäysetäisyys ja käytettävät aseet, ja sitten alukset pyrkivät suoriutumaan parhaansa mukaan.

Tehtäviä Taskforceille löytyy: ilma- ja merisotaa ja täydennysten kuljettamista. Jälkimmäisissä on pikku fiba: niitä on kahta lajia, Cargo ja Transport. Cargo ei suostu kulkemaan vihollisen ilmasektoreiden kautta, Transport menee suorinta reittiä – eli



usein suoraan vihollistukikohtien vierestä.

Cargon käyttämisen siis luulisi olevan järkevintä, mutta ei. Se nimittäin YRITTÄÄ kulkea suorinta reittiä, mutta kun vastaan tulee vihollisen ilmasektori: seis ja täyskäännös lähtösatamaan. Näin voi mennä kuukausiakin kallista aikaa hukkaan, kun täydennykset palaavat bumerangina kotiin.

Armeijoiden hallinnassa ei ole kommervinkkejä. Suurin pullonkaula on joukkojen laivaaminen pitkin sotanäyttämöä, joukkojenkuljetusaluksia kun on aina liian vähän. Puolustettavia alueitakin on aina liikaa, mutta yksiköitä voi sentään pilkkoa pienemmiksi suuremman peiton aikaansaamiseksi. Toinen pulma on huollon järjestäminen, sillä taisteluteho ei ole järin suuri nälän kurniessa joukkojen vatsassa. Etenkin eristettyjen tukikohtien huolto voi olla kinkkinen pala hoidettavaksi.

Teollisuutta ja öljykenttiä

Kotirintama, kuten teollinen tuotanto, telakat ja raaka-aineet, vasta sodan kulkuun vaikuttaakin, sieltähän ne täydennykset tulevat.

Pelaaja voi esimerkiksi määritellä rakennettavat konetyypit, ja näin pitkällä tähtäimellä vaikuttaa ilma-aseensa koostumukseen. Telakoiden tuotantoon puolestaan ei voi koskea, alukset valmistuvat omaa tahtiaan. Tahti voi kuitenkin hidastua, mikäli telakat joutuvat siirtämään resurssejaan rakentamisesta vaurioituneiden alusten korjaukseen.

Japanilaisella pelaajalla on vakavana ongelmana resurssipula. Japanin teollisuus oli hyvin kehittymätöntä ja äärimmäisen riippuvainen tuontitavarasta, etenkin öljystä. Niinpä öljykenttien valtaaminen ja hallussapito on yksi tärkeimmistä prioriteeteista, puhumattakaan öljyn kuljettamisesta kotimaahan. Tämä on ehkä suurin yksittäinen tekijä Japanin mahdollisuuksia punnittaessa.

Tanssia tasatahtiin

Osapuolten voimavaroja verrattaessa Japania käy melkein sääliksi. 1941–1942 he ovat ylivoimaisia, eikä liittoutuneilla ole käytännössä mitään vastaan laitettavaksi. Jos Japani pelaa hyvin ja välttää raskaat tappiot, on sillä vielä 1943 runsaasti iskuvoimaa jäljellä, mutta USA:n teollisuus on jo ylittänyt Japanin voimavarat sekä laivaston että ilmavoimien suhteen.

Voimasuhteet vaihtelevatkin pitkin peliä. Alussa Japanin joukot ovat huippukunnossa ja kokeneita, kalusto on laadultaan roimasti parempaa jne. Liittoutuneet ovat joka suhteessa täysin päinvastaisia, lukuunottamatta muutamaa parempaa alustyyppiä, kuten suuremmat tukialukset ja B-17-pommikone. Lisäksi liittoutuneilla on tutka, joskaan ei sen käyttötaitoa.

Mitä pidemmälle sota kehittyy, sitä nopeammin liittoutuneiden ylivoima kasvaa. Sillä on varaa tappioihin, Japanille jokainen menetetty alus on korvaamaton.

Myöhemmissä skenaarioissa Japanin asema onkin kammottavan epätoivoinen. Leyte Gulfin skenaariossa 1944 loppupuolella Japanilla on jäljellä pitkälti alle 100 taistelualusta, armeijan ja laivaston ilmavoimat ovat vajaalukuisia ja kokemattomia, maavoimat kuluneita. Ja vastassa parhaassa terässään olevat Liittoutuneet.

Uupuu, puuttuu muttei soisi löytävänsä

Muuten selkeä manuaali kärsii taulukoiden ripottelusta sinne sun tänne, ja kartan puuttuminen on paha virhe. Ilman sitä noin kahdensadan tukikohdan haku on eri hauskaa... Eniten iloa manuaalista on, kun aikansa on rähminyt pelin kanssa.

Äänillä ei tämän tyypin peleissä ole mitään merkitystä, mutta niitä kuitenkin on jonkin verran. Grafiikka on EGAa tarkkuudella 640 x 350, jolloin paljon informaatiota saa tungettua selkeästi pieneen tilaan.

PW tarjoaa vastinetta koko rahan edestä. Viikot vierähtävät huomaamatta ohitse Tyynemeren sodan riehuessa, mitäpä muutakaan voisi kaivata, jos jääkaapissakin riittää ruokaa ja sähkölaskut maksettu seuraavien kuukausien ajalta. Jo perusskenaarioihin saa helposti menemään useamman satatuntisen ja variaatiot vielä päälle...

Jukka O. Kauppinen

SSI
PC
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 1,7 Mt
Testattu: PC 386, VGA, SB

Toteutus
Graafisesti vaatimaton mutta erittäin käyttökelpoinen ja tarkoituksenmukainen. Hieman ääniäkin. Erinomainen käyttöliittymä.

Kynnys
Vain hard-core-strategisteille. Vaatii tietoa ja taitoa, mutta sitä omaaville nirvanaan verrattava kokemus.

Yhteenveto
Grigsby on hullu. Vain hullu voi tehdä tällaista. Tätä pelaavat tulevat hulluiksi. Pafific Warsissa on enemmän tavaraa kuin yhdessäkään toisessa strategiapelissä, se massiivinen nautintopaketti, massiivisella sisällöllä.

RASKAAN sarjan strategiapeli

PELIT HUIPPU

95



Imperiumin vastaisku

Empire on näitä jo sädekehän kruunaamia legendapelejä, joiden nimen kuullessaan jokainen veteraanipelaaja lankeaa polvilleen ja tekee erikoismerkkejä. Tämä helposti pelattava, mutta oi, niin oudon kiehtova maailmanvalloitusstrategiapeli löytyy vielä monen monesta pelikokoelmasta aktiivikäytössä.

Kun klassinen Empire hävisi aikaan kuin kyyneleet sateeseen, on sen saappaisiin pyrkinyt saman alan yrittäjiä, mainittakoon Command HQ ja Global Conflict. Mutta nyt aito Empire Strikes Back!

Tarinaan muuten liittyy opetus: lähes jokaisella peli-ihmisellä löytyi/löytyy Interstelin julkaisema Empire, kaikki sen tuntevat, pelaavat ja rakastavat. Voi voi, mutta itse peliä ei kuitenkaan myyty kovinkaan paljon, ja Interstel on jo aikaa mennyt konkurssiin. Näinhän se on, että hyvillä peleillä rikastuu, nicht war?

On meillä puhtoinen planeetta

Empire toimii näin: pelaaja valloittaa armeijoillaan kaupunkeja. Valloitettu kaupunki pistetään tuottamaan lisää yksiköitä. Se, joka nujertaa toiset, on voittaja.

Hiirellä kerrotaan yksikölle minne mennä, ja jos kaksi eri leirin yksikköä kohtaa, ne taistelevat kunnes toinen tuhoutuu. Yksiköillä on osumapisteet, joiden määrä vaihtelee. Eli armeija kestää vain yhden osuman, taistelulaiva kaksitoista. Sen monimutkaisempaa se ei ole.

Alussa oli..

Empire Deluxe sisältää itse asiassa koko pelin historian. Vaatimattomimmassa versiossa eli Basicissa, joka on Empire sellaisena kuin se ensimmäisen kerran maailmaan pullahti, on vain viisi yksikköä. Ainoa maayksikkö on armeija ja ilmavoimia ei ole. Laivoista tärkein on kuusi armeijaa kuljettava kuljetusalus ja sota-aluksista mukana on hävittäjä, risteilijä ja taistelulaiva.

Koko kartta on heti alusta alkaen näkyvissä, samoin kuin kaikki sillä olevat yksiköt ja kaupungit.

Sitten ilmestyi...

Standardi-Empire on sama kuin Interstelin versio, johon Empiren maine pääasiassa perustuu. Uusina yksiköinä mukaan on tullut lähes kaikille yksiköille näkymätön sukellusvene, pitkän kantomatkan omaava lentokone sekä lentotukialus, jolla voi roudata kahdeksaa lentokonetta ympäri karttaa.

Kartasta näkyy vain tutkittu alue, muu on mustaa, ja vihollisyksiköt näkee vasta ruudun päästä.

Ja nyt...

Edistynein versio tarjoaakin sitten ihan kohtalaisesti uutta. Uusi maayksikkö on panssarit, jotka liikkuvat tuplasti armeijan nopeudella (ja vievät kuljeusaluksissa tuplasti tilaa). Ilmavoimiin on ilmestynyt pommikoneet, joilla saa tehtyä runsaasti hallaa.

Sekä armeijat että panssarit voidaan muuttaa lentokentiksi, jolloin ilmavoimien käyttöaluetta saadaan kasvatettua.

Myös maasto vaikuttaa pelaamiseen. Metsässä ja jokialueilla panssarien vauhti puolittuu ja vuoristoon ne eivät pääse lainkaan. Maasto aiheuttaa myös bonuksia ja miinuksia hyökkäävälle ja puolustavalle yksikölle. Nyt osa yksiköistä näkee vihollisen jo kahden ruudun päästä.

Kaupungeille on ilmaantunut tuotantoprosentti, joka heiluu nollasta yli sataan. Mitä korkeampi, sen nopeammin kaupunki pystyy yksikön rakentamaan. Kaupunkeja saa kolhittua pommittamalla, ja myös taistelu laskee tuotantokapasiteettia. Kapasiteetti nousee hitaasti, jos kaupungin kytkee tuottamaan "ei-mitään". Näin ollen taistelujen polttopisteissä olevat kaupungit menettävät nopeasti strategisen arvonsa, kun pelkän armeijan tuottaminen voi kestää kolmisenkymmentä vuoroa. Perussääntöjä on myös väännelty



Nämä kaksi kaupunkia vaihtoivat omistajaa lukuisia kertoja.

Kamppailu tästä mitättömästä pikku saaresta kesti tuntikausia.



Editori toimii kuin piirustusohjelma. Jopa yksiköitä voi ripotella valmiiksi.

sikäli, että kun yksiköiden määrä on kaksi kertaa suurempi kuin kaupunkien, alkaa tuotantonopeus hidastua.

Advanced Empire ei kuitenkaan koskaan hukkaa punaista lankaa, vaan onnistuu edelleen olemaan yhtä aikaa sekä helposti omaksuttava että monipuolinen.

Huvia monelle

Militaristiseen elämöintiin pääsee osallistumaan kuusi pelaajaa, eikä vaihtoehdoissa ole valittamista. Kolmen eritasoisen tietokonevastustajan lisäksi peliin pääsee oman koneen ääresssä, postipelinä, ja kaapelin tai modeemin kautta sekä vielä verkon kautta. Optioita saa vielä miksattuakin.

Empire tukee moniaita resoluutioita aina 320 x 200:sta 800 x 600:aan saakka. Pelaaminen sujui mielestäni parhaiten resoluutiolla 640 x 480, 16 värillä. Samasta resoluutiosta oli tyrkyllä 256-värinenkin moodi, mutta pikkuisen koreammat näkymät eivät riittäneet kompensoimaan tipahtanutta ruudunkäsittelynopeutta.

Vanhaan Empireen verrattuna Deluxessa yksiköiden reitinhakurutiinit toimivat entistä paremmin, ja tervetullut uutuus on vakioreittien määritteleminen muillekin kuin lentokoneille. Käyttöliittymä toimii näppäimistön ja hiiren yhteiskäytöllä kuin unelma, ja manuaalia ei tarvitse kuin kerran. Omien kenttien rakentelu vasta helppoa onkin, sillä uusittu editori on kuin piirustusohjelma.

Vaikka Empire on parhaimmillaan ihmisten välillä, näin karkeasti ottaen tietokone pärjää ihan kohtalaisesti ja ainakin vanhaa versiota paremmin. Jostain oudosta syystä se ei kuitenkaan käytä lentokenttiä, eikä korjaa edes alle kahdessakymmenessä prosentissa roikkuvia kaupunkeja, joten se ennemmin tai myöhemmin jää tappiolle.

Empire on edelleen, missä tahansa muodossa, loistavasti tasapainotettu ja aiheutti taas liimaantumisen monitorin viereen. Empiressä on edelleen tallella se outo lumo, jonka ansiosta sillä on paikka pelilegendojen joukossa.

Nnirvi

White Wolf Productions/ New World Computing
PC
Näyttö: EGA, VGA, Super-VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 3,5 Mt
Testattu: 486/50 SB VGA

Toteutus
Selkeää grafiikkaa, samplattuja efektejä ja hyvin toimiva käyttäjäliityntä.

Kynnys
Lienee helpoimmin omaksuttava strategiapeli kautta aikojen.

Yhteenveto
Uusi verensiirto riittää pitämään Empire Deluxen hupulla.

Strategiapeli



92



Raatoja rahalla

Tegelin palkkasoturit ovat kovapintainen kommandoryhmä, joka hoitelee tulevaisuuden hankalat hommat. Pelaaja toimii iskujoukon komentajana, joka luotsaa ryhmäänsä vihamielisillä planeetoilla ja avaruusasemilla.

Onnensoturit saavat käskynsä kenraali Tegeliltä, jolla riittää koko joukko erilaisia tehtäviä. Tehtävät vaihtelevat lähettilään suojaamisesta tietokoneen datalevyn kaappaamiseen, mukana tietysti myös henkisesti tyydyttäviä tuhoamistehtäviä. Myös lisäbonuksia on mahdollisuus ansaita, yleensä tiettyjen ei-toivottujen henkilöiden eliminoimisella.

Ryhmän jäseniä ohjataan hiirellä näpäyttämällä, jolloin ruudulle tulee valikko, josta taistelijalle voi antaa käskyjä. Käskyt ovat esimerkiksi siirtymisiä, hyökkäämisiä tai tavaroiden operointia. Hyvänä lisäpiirteenä käskyjä voi antaa enemmänkin samalla kertaa tyyliin "siirry hiiren osoittamaan paikkaan ja ammu Jooloa haulikolla". Ryhmän siirtämistä paikasta toiseen voi helpottaa määrittelemällä yhden ryhmän jäsenen johtajaksi, jota muut seuraavat.

Palkkasoturin tst-vyöstä löytyy haulikko, kranaatteja, napalminheitin, mikroaaltokivääri ja muuta väkivaltaista. Ryhmänjohtajan on syytä olla varovainen antaessaan luvan napalmin ja liekinheittimien käyttöön, koska nämä soltut eivät ole mitään ruudinkeksijöitä – esimerkiksi käsikähmää käyvälle kaverille annetaan auliisti tulitukea napalminheittimellä.

Tegelin ulkoasu tuo mieleen lähinnä Ultima 6:n, ja peli on muutenkin graafisesti miellyttävän selkeä. Aseiden vaikutukset ja kranaattien räjähdykset ovat hyvän näköisiä, ja mikäli lisämuistia löytyy, ne myös kuulostavat hyvältä.

Tehtävät liittyvät toisiinsa hyvin löyhästi ja sidosjuoni tuntuukin sivuseikalta. Olennaisesti pelissä on kysymys ryhmänjohtamisesta tosiaikaisesti erilaisissa tilanteissa. Tegel's Mercenaries tuottaa tässä pahan pettymyksen, sillä palkkasoturien johtaminen on takkuista puuhaa, pääasiassa kömpelön käyttöliittymän ja johdettavien kovakalloisuuden takia. Typerät kommandot jumittuvat oviaukkoihin ja pelimaisemissa oleviin esineisiin, oman ryhmän jäseniä ei osata kiertää vaikka kuinka tilaa riittäisi, eivätkä käskyt tunnu muutenkaan hahmottuvan soltuille. Hahmojen toimintoja ohjaavat algoritmit ovat hämmästyttävän alkeellisia, eikä pelin pelattavuus toimintapelinä ole kovinkaan hyvä. Kun peli ei oikein toimi toiminta- tai ryhmänjohtamispelinä ja juonikin on lähinnä sivuseikka, ei palkkasoturien äkseeraus jaksa kiinnostaa kovinkaan pitkään.

TJ Talasmaa

Mindcraft
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, AdLib
Ohjaus: 100 % Microsoft- tai Logitech-yhteensopiva hiiri
Kiintolevy: 4,2 Mt
Testattu: 486 SB

Toteutus
Selkeän räikeä grafiikka, muuten keskinkertaista toteutusta.

Kynnys
Kevyttä manuaalin selailua vaaditaan.

Yhteenveto
Keskinkertainen kevyt strategia-ammuskelu.

Strategia/roolipeli

75

The Chaos Engine

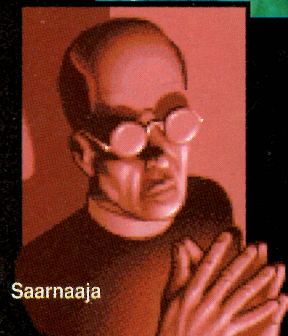


Komea Kaaos


Herrasmies


Palkkasoturi


Maantierosvo


Saarnaaja


Ratatyöläinen

Kulttimainetta nauttiva Bitmap Brothers on elänyt vuoden hiljaiseloa, mutta siihen on mitä parhain syy. Jos nimittäin Chaos Engine ei säily allekirjoittaneiden Top 5 Amiga -pelilistalla niin kauan kuin käsite tietokonepeli tunnetaan, lupaamme syödä monitorimme päällä istuvan lentoliskon.

Skenaario on selvästi saanut vaikutteita scifin alalajista nimeltä steampunk. Viime vuosisadan lopulla tiede kehittyi uusien keksintöjen myötä. Tuolloin näkivät päivänvalon muun muassa kirjoituskone, elokuvan edeltäjä cinematografi, puhelin ja kaaoksen kone. Ai että mikä kaaoksen kone? Niin, sitähän ei enää ole olemassa, sillä kaksi seikkailijaa tuhosivat sen. Tämä lontoolaisen paroni Fortesquen keksimä höyrytietokone riistäytyi luojansa käsistä tuhoisin seurauksin. Lähitienoolla alkoi esiintyä outoja ilmiöitä ja olentoja, joista oudoin ei suinkaan ollut rotkon pohjalta löytynyt robottidinosaurus. Pian pelättiin, että koko maailma joutuisi koneen vaikutuksen alaiseksi.

Onneksi oli kuusi uskalikkoa, jotka olivat tarpeeksi hulluja ottaakseen tehtäväkseen tuhota laitteen. He olivat ovela herrasmies, jonka harrastuksiin kuuluivat suuret pyssyt, järkensä valon menettänyt palkkasoturi ja uhkarohkea maantierosvo. Vähäjärkinen mutta mammuttimainen ryökäle ja voimakas ratatyöläinen olivat kuin veljeksiä. Likaisen puolitusinan täydensi kiero saarnaaja, joka julisti jumalan sanaa sädepistooli kourassa. Kukaan ei muista, ketkä kaksi lopulta onnistuivat tehtävässä. Siitä päättävät pelaajat ja jos ei ole kaveria apuna, tietokone hoitaa kumppanin roolin.

Kaaosteoria

The Chaos Engine on nopeatempoinen räiskintäpeli, jossa kaksi miehen roikaletta vilistävät pitkin joka suuntaan vieriviä tasoja kuin arcade-klassikossa Gauntlet ikään. Peli on jaettu neljään päätasoon, jotka koostuvat neljästä alatasosta. Tasoilla on aktivoitava "nodeja", messinkipylväitä, jotta ovi seuraavaan kenttään aukeaa. Tasot on kansoitettu kaaoksen koneen uhreilla, jotka tuhoutuessaan pudottavat rahaa. Avaimet avaavat salateitä ja portaita.

Pelin kulku riippuu hahmojen ominaisuuksista. Saarnaaja on nopea, mutta hintelä, kun taas ryökäle on hidas ja vahva. Aseistuksen lisäksi sankareilla on erikoisesineitä, kuten herrasmiehen kartta ja palkkamurhaajan pommit.

Rahavarat kulutetaan aina kahden alatason jälkeen kyky-



Ratatyöläinen harkitsee kolmannen elämän ostamista.

jen ja tulivoiman parantamiseen. Lisäksi voi ostaa uusia erikoisesineitä hahmon sallimissa rajoissa (eihän tyhmä ryökäle osaa karttaa lukea). Partnerin kuolema ei ole mikään este, rahalla saa henkiinherätyksen – kuolleen kukkarosta tietenkin.

Vai pelkkää räiskintää?

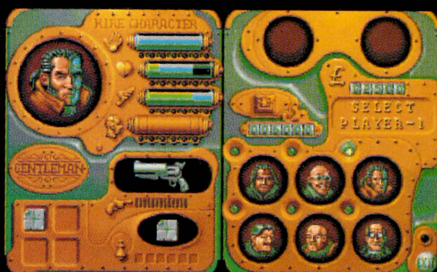
Pohjimmiltaan Chaos Engine on siis yksinkertaista ammuskelua, mutta se olisi liian suppea ja harhaanjohtava analyysi. Yli vuoden suunnittelun ja ohjelmoinnin tuloksena ei voi olla perinteinen pelityyppinsä edustaja. Siitä ei ole pelkoakaan.

The Chaos Engine huokuu tekijöidensä jäljittelemätöntä kädenjälkeä (hehheh). Pelissä ei ole missään suhteessa tyydytty tavanomaisten kaavojen jäljittelemiseen. "Jos vanhat mallit eivät ole tarpeeksi hyviä, muutetaan niitä."

Tasot eivät muutu vain ulkonäöltään. Metsä, josta seikkailu alkaa, on leppoisaa toimintaa ja totuttelua peliin, mutta jo tason viimeisellä etapilla täytyy olla varpaillaan. Toisella päätasolla vaikeusaste kohoaa roimasti ja alitasojen keskinäinen vaihtelu on yhä ilmeisempää. Chaos Engine ei kärsi useimpien toimintapelien kaavamaisista vihollisista. Liskomiehet ja sammakot eivät ole vain erinäköisiä spritejä. Siinä missä edellinen tepastelee vikkelästi, sammakko mönkii vaivalloisesti räpylöillään, kunnes loikkaakin odottamatta pelaajaa kohti.

Luonnollisesti kaksinpeli on kilpailua pisteistä ja bonuksista, mutta oman edun nimissä parterin elämä on turvattava. Tietokonekaveri ei ole enää yliaktiivinen tappokone, kuten eräässä varhaisessa demossa, vaan antaa pelaajalle tilaa. Hahmon älykkyydestä riippuu, kuinka tietokonekumppani toimii.

Toteutuksen kehumisessa menemme jopa niin pitkälle, että väitämme Chaos Enginen olevan koristellun parhaimmalla grafiikalla, mitä Amiga-peleissä on ikinä nähty. Artisti Dan Malone on punninnut jokaisen värisävyn ja pikselin sijainnin niin huolellisesti, että vastaavaan ei kukaan muu ole pystynyt. Välikuvat ja hahmot ovat piirretty esimerkillisen erinomaisesti.



Vikkelä ja hyvin varustettu herrasmies on hyvä valinta. Maantierosvo täydentää häntä hyvin.





Alatason lopussa punnitaan pelaajien suoritukset.

Peligrafiikka ei jää huonommaksi. Malone näyttää, miksi peleihin riittää hyvin 16 väriä. Taustat ovat täynnä yksityiskohtia ja tunnelmaa perinteisillä piirroksellisilla keinoilla, ei millään teknisillä gimmickeillä. Superlatiivit eivät tahdo riittää, kun spritejäkin täytyisi erikseen kehua. Musiikista ja äänistä vastaa Richard Joseph, mikä riittääkin kertomaan kaiken äänitaustan tasosta. Kiihkeästi jyskyttävä musiikki ja kristallinkirkkaat samplet kohottavat kuumeisen toiminnan uusiin sfääreihin.

Chaos Enginen kaltaisia pelejä varten kotimikrot kehitettiin. Nykyään graafinen toteutus näyttää tuntuvan tärkeämmältä kuin pelattavuus, mutta Bitmap Brothers on onnistunut yhdistämään molemmat uhraamatta tippaa kummastakaan. Tuloksena on yksi pelattavimmista ja nautittavimmista Amiga-peleistä. Jos Chaos Engine olisi maailman viimeinen tietokonepeli, me emme valittaisi.

The Piira Brothers

Renegade/Bitmap Brothers
Amiga 500–3000 (myös A1200 ja 4000), ST
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria
Testattu:
Amiga 500/1200



Toteutus
Grafiikan ja äänen yhteistyö luo todellisen epätodellisuuden tunteen. Dan Malone ja Richard Joseph edustavat alansa huippuja.

Kynnys
Pelin pariin pääsee kompastelematta.

Yhteenveto
Kahta peliä emme vaihda: Chaos Engineä ja erästä jalkapalloilua. Kunpa pelattavuus olisi aina yhtä olennaista!

Räiskintäpeli





Wolfenstein 3D: Spear of Destiny

Totaaliteurastusta



Tekevätkö tällaiset pelit lapsistamme raakoja tappajia? -TK

Hyvät toimintapelit ovat PC-maailmassa harvinaisia, mutta sharewarena saatavana ollut Wolfenstein 3D -sarja on jo klassikko. Spear of Destiny on uusin osa, mutta nyt täysihintaisena pelinä.

Aivan kuin anteeksipyydellen Spear of Destinyn (mauttomassa) laatikossa peli luokitellaan seikkailupeliksi, mutta ken odottaa seikkailupeliä, varmasti pettyy. Kyseessä on aimo annos puhdasta perusräiskintää, jossa monimutkaisille juonikuvioille ei ole tilaa. Jonnekin Wolfenstein-linnan sokkeloihin on kätketty Jeesuksen tuikkimiseen aikoinaan käytetty keihäs, joka takaa sen haltijalle Hitlerille legendan mukaan voittamattomuuden. Sinun tehtäväsi B.J. Blazkowiczinä on tietysti kaapata keihäs ja näin vaikuttaa maailmanhistorian kiemuroihin.



Peli alkaa noin 20-kerroksisen linnan alimmasta kerroksesta. Aluksi käytävillä tulee vastaan suhteellisen kilttiä perussotilasta terästettynä muutamalla SS-miehillä, myöhemmin tappajakoirat, mutantit ja ilkeät upseerit piristävät tunnelmaa. Eikä siinä kaikki: muutaman kerroksen välein jysähtää kintereille Ylimutantti tai vaikkapa Death Knight, todellinen turmion enkeli tykkeineen ja ohjuksineen, jolloin varsinainen kissa-hiiri-leikki voi alkaa. Teurastuksen ohessa voi kerätä aarteita ja etsiä salaisia käytäviä. Myös kaksi avainta täytyy löytää, muuten eteneminen tyrehtyy taatusti. Kun hissi seuraavaan kerrokseen löytyy, kenttä on selvitetty.

Kerrokset muistuttavat melkoisesti toisiaan, ainoa ero on käytävien pohjapiirustuksissa ja tietysti natsien määrässä ja laadussa. Silti sopivilla käytävä-, palkki- ja huonejärjestelyillä vaiheet ovat onneksi pelattavuudeltaan erilaisia. Toiset täytyy suorastaan hiipiä selkä seinää vasten, kun taas toiset voi kaahata läpi suoraviivaisemmin konetuliaseen kilkattaessa somasti.

Pelissä tarvitaan nopeiden refleksien lisäksi aavistus suuntavaistoa. Koska ammuttujen vihollisten ruumit jäävät kuolinpaikalleen lojumaan, voi niitä käyttää navigaatiopisteinä. Puukon lisäksi on tarjolla neljä asetta pistoolista jytytykkiin. Kaikki nämä löytyvät jo ensimmäisestä kerroksesta, mikä vie jännityksen yhä parempien aseiden löytämisestä. Tähtääminen tapahtuu suuntaamalla kuvaruutu (ja keskellä sojottava ase) suoraan kohti vihollista. Tehokkain ase on ammussyöppö, minkä takia asetta joutuu ammuksia säästääkseen vaihtamaan välillä vaatimattomampaan. Pelkällä puukolla ei nimittäin pitkälle pötkitä.

Käyttäjäystävällisyyden takeeksi pelissä on neljä vaikeustasoa Can I Play, Daddystä aina Death Incarnateen, ja pelitilanteen voi tallentaa ja ladata milloin haluaa. Kykyihinsä nähden liian helpon vaikeustason valitsemalla ja (pika)tallennusnäppäimen turhan ahnaalla käytöllä pelin tunnelman voi kuitenkin totaalisti pilata. Toisaalta silloin tällöin tallentaminen lisää huomattavasti pelin nautittavuutta ja ehkäisee turhan saman kerroksen edestakaisin sauhuamisen.

Parhaimmillaan peli on nopealla äänikortillisella PC:llä vaikeustaso viritettynä äärimmilleen. Käytävien kaahailu edestakaisin on uskomattoman nopeaa ja sujuvaa ja juoksunäppäin pohjaan painettuna eteneminen on suorastaan ohjusmaista. Käytävät ovat erittäin taajaan kansoitettuja, eivätkä viholliset ole tyhmiä "ah minäpä hyppään konetuliaseen eteen ja kuolen" -tyyppiä; käytävien sokkelomainen rakenne takaa, että joku hiipii hetikohta takanasi pahat mielessään. Kaukaisuudesta kuuluva ovien painostava kalske lisää hyytävää tunnelmaa ja muutoinkin samplatut ääniefektit ovat hyvätasoisia ja sataprosenttisesti peliin sopivia. Äänikortittomalla 386SX:llä testattuna peli menetti uskomattoman paljon tunnelmastaan, vaikka toimikin kuvaruudun kokoa pienentämällä suhteellisen sujuvasti.

Parempi, motivoivampi aseidenkeruujärjestelmä ei olisi ollut pahitteeksi, toisaalta kukapa tietää mitä lukuisista salaisista huoneista vielä löytyy. Juonta olisi voitu viedä eteenpäin kerrosten väliin ympätyillä välikuvilla, vaikka tuskinpa ne sinällään olisivat itse peliä ja pelattavuutta oleellisesti muuttaneet. Lisäksi iMUSE-tyyppinen dramaattisesti tilanteisiin reagoiva musiikki olisi saattanut tehdä pelin vieläkin hektisemmäksi.

Harva peli pystyy luomaan niin ahdistavan ja pelottavan tunnelman kuin Spear of Destiny. Juuri kun on kuvitellut puhdistaneensa käytävänpätkän vi-

hollisista, jostakin hyppää eteen se viimeinen natsi. Selkäytimessä käy tuolloin parhaimmillaan villi tutina. Ensimmäinen pomohirviö kolkkoine puhesampleineen aiheutti suorastaan hysteerisen paniikin, jolloin peliarvostelijaparka juoksi päämäärättömästi ympäri huonetta ilman kontrollin häivää. (Enpäs tunnusta oliko kyseessä pelin huone vaiko pelaajan huone.)

Hyvät toimintapelit ovat PC-maailmassa harvinaisia. Comanche Maximum Overkillin ohella Spear of Destiny on niitä harvoja pelejä, jotka voi puhtain omantunnoin luokitella tuohon kategoriaan.

JTurunen

FormGen/Id
Saatavissa kahden kerroksen shareware-versio
PC (myös PS/1 PS/2 ja Tandy 386)
640 kt
Näyttö: VGA
Ohjaus: N, H, J
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Sound Source
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: 486 50 MHz SB, (386SX)

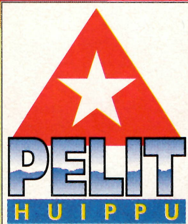
Toteutus
Pelin 3D-grafiikka on häikäisevän nopeaa, selkeää ja sujuvaa, hyvätasoiset äänet erittäin hyvin peliin sopivia, musiikkikin riittävän painostavaa.

Kynnys
Kiitos neljän eri vaikeustason, tallennusmahdollisuuden ja äärimmäisen simppelin pelattavuuden takia kynnys puuttuu.

Yhteenveto
Toimintapelaajalle upea pelikokemus, älynystyröitä kasvattavalle kauhistus. Pelin eettismoraalinen sanoma on kyseenalainen, mutta selkäydintä ja primitiivitoimintoja kehittävä ja jalostava vaikutus on varma.

3D-shoot'em up

90



PELIT HUIPPU

Legend Of Myra

Jänis istui maan alla...

●● Boulder Dashia paukuteltiin aikoinaan sormet verille ja olikin jo aika saada siitä 90-luvun versio. Tätä yrittää nyt Grandslam.

Kloonilla on sentään oltava omaperäinen juoni ja tässä on kieltämättä onnistuttu. Pelin taustatarina kertoo jälleen kerran ihmisten olevan kaiken pahan takana. Tällä kertaa he (me?) ovat säilöneet kaikki vapaana kasvavat kaalit salaisiin varastoihin, joihin nuoren Myra-jäniksen on murtauduttava, kerättävä mahdollisimman monta kaalinpäätä ja vielä onnistuttava häipymään, ennen kuin jää lohkareiden vangiksi.

Peliformaatti on aivan suora kopio Boulder Dashista. Rockford/Myra kaivelee tietään eteenpäin kaksiulotteisessa sokkelossa keräillen timantteja/kaalinpäitä ja varoen lähinnä kivien muodostamia ansoja, ne kun tippuvat niskaan kun maan kaivaa alta pois.

Siinä missä Rockfordin ainoa erikoiskyky oli maan syöminen, pystyy Myra puolestaan varsin monipuoliseen toimintaan syöpöttelyn lisäksi. Hän voi kerätä sokkeloon sinne tänne ripoteltuja apuvälineitä ja jopa käyttää niitä. Lisävarusteisiin kuuluvat muun muassa gnomet (käytännössä alustoja), veitset, pistoolit, pommit ja suosikkiaseeni liekinheitin.

Jos ainainen vihollisten pakoilu ja kiviesteiden kietäminen alkaa keittää, voi yhden arvokkaan lisäelämän uhraamalla muuttua hetken ajaksi vihreäksi superjänikseksi. Superjäniksenä voi suomalaisen lailla pureutua vaikka läpi harmaan kiven ja luonnollisesti listiä vastaantulevat örmelöt. Käyttökelpoista ja käyttäjäystävällistä.

Tasoja riittää

Pelissä on mukana satakunta kenttää ja hyvällä omallatunnolla voin väittää, että niiden selvittämisessä menee hyvin kauan. Alussa on kymmenkunta harjoittelutasoa, jotka kuka tahansa pääsee läpi, mutta tämän jälkeen vaikeustaso alkaa nousta progressiivisesti. Loppupuolella kirjaimellisesti repii hiuksia päästään.

Eri kentät ovat varsin mielenkiintoisia ja iloiseksi yllätykseksi myös hyvin monipuolisia. Mukaan on mahtunut muutama tylsä/typerä, mutta nämä harvat ovat laskettavissa yhden käden sormilla.

Vain yksi virhe

Tähän asti on varmaan kuulostanut hyvältä, mutta nyt tuleekin huonojen uutisten vuoro. Peli on nimittäin todella turhauttava: ei suunnittelultaan, ei idealtaan, vaan ohjelmoinniltaan, sillä näppäimistöohjaus klikkaa erittäin ikävästi.

Ohjattaessa Myraa johonkin suuntaan se liikahtaa hienoisella viiveellä, eikä sen aikana lueta näppäimistöä. Tämä estää hyvin tehokkaasti nopeat itsemurhaliikkeet, jotka olivat arkipäivää Boulder Dashissa. Erittäin ikävää se on silloin, kun on juostava hirviötä karkuun tai yritettävä ehtiä pois putoavan kivikasan alta. Kaiken muun pahan lisäksi pelin ruudunvieritys tuntuu hitaalta sekä toimituksen AT:llä että omalla 486-tehomyllylläni.

Myra olisi erittäin mielyttävää peliviihdettä, mikäli näppäimistön käytöstä tulisi jotain. Jos lopullinen versio kohentaa tätä, nousee arvosana noin 10 pisteellä.

Ossi Mäntylahti

Grandslam
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, J, 3-nappinen erikoisohjain, jonka teko-ohjeet tulevat pelin mukana.
Kiintolevy: 5,8 Mt
Testattu: 486/VGA/SB/N



Toteutus
Grafiikka on kaunista ja äänet varsin hupaisia. Näppäimistön luku hyytyilee.

Kynnys
Matala, mutta nousee progressiivisesti.

Yhteenveto
Boulder Dash '93, jos näppäimistörutiinit vain toimisivat.

Puzzlepeli

75

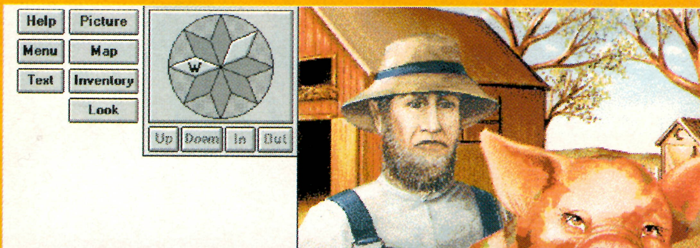


ERIC THE UNREADY

Banaaani kivessä

Legendin pojat iskevät jälleen markkinoille tuoreella tekstiseikkailullaan. Tällä kertaa Bop "Timequest" Batesin Eric The Unready yrittää kaataa Monkey Island 2:n maailman hauskimpana pelinä.

Eric The Unready on onneton ritarinrääpäle, joka vain vaivoin pystyy säilyttämään ritarin arvonimen. Kaveri on armoton sählari ja kaiken lisäksi äärettömän epäonninen. Ei tiedä, pitäisikö itkeä vai nauraa, kun joutuu tämän miehen housuihin. Ehkäpä nauraa, sillä Eric tuo mieleen väistämättä arkielämän todellisen sankarin, nimittäin minut.



Urho (Epä)onnensoturi

Ritari Eric seikkailee ritarien aikakaudessa maailmassa, jossa miekka ja magia kalahtavat yhteen trumpettien soidessa ja kauniit neidot odottavat lohikäärmeiden luolissa pelastavaa ritaria. Nojaa, ei elämä nyt ihan näin romanttista ole, kuten sankarimme varmaan voisi vahvistaa. Varsinkin, kun pelin pääpahan aikomuksina on vähentää romantiikkaa vielä entisestään (vink vink).

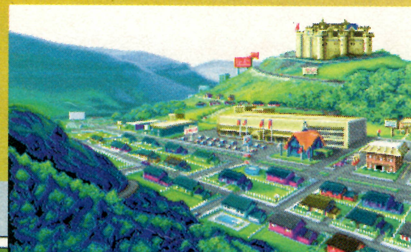
Viikko alkaa ihan normaalisti Ericille. Voitettuaan pelätyn mustan ritarin taitavalla peitsenkäytöllä (siis vahingossa) hän onnistuu tapausta seuranneissa juhlissa jälleen mämmäämään sillä tuloksella, että puolet juhlapaikasta palaa poroksi.

Eikä viikko jatku yhtään sen paremmin. Sikaa suudellaan, ja kuninkaantytär kidnapataan. Häntä lähtee pelastamaan – kukas muu kuin – ystävämme Eric. Ensin tosin on näytettävä muille pelastajankandidaateille, että ruista löytyy ranteesta, toisin sanoen vedettävä legendaarinen banaani kivestä.



Parseria!

Käyttöliittymä on se Legendin vakio. Ruutu (640x480x16) on jaettu neljään osaan. Oikealla yläkulmassa on kaunis näkymä siitä ruudusta, jossa Eric sillä hetkellä seikkailee. Grafiikan taso on lähes identtinen Gatewayn ja Spellcasting 301:n kanssa, siis loistava. 16 värillä ja suurel-







la tarkkuudella saadaan todella loihdittua uskomatonta jälkeä, kun asialla ovat Legendin pensselimestarit.

Ruudun toisessa neljänneksessä sijaitsee verbaaliviihteen keskuskanava, jonne oma komento kirjoitetaan ja jonne ilmestyy pelin teksti. Kolmannesta puolestaan löytyvät listat, joista voi "kirjoittaa" hiiren avulla. Neljännestä puolestaan näkee, mihin suuntaan voi mennä. Jos hallitsee konekirjoituksen jalon taidon, kannattaa ehdottomasti yhdistää 2. ja 3. neljänneksen tila tekstille.

Parseri, tuo tekstipelien sydän, on tässä(kin) pelissä hyvä. Sanavarastoon kuuluu varsin mielenkiintoisia sanoja sekä luonnollisesti monia synonyymejä pelin haluamista komennoista.

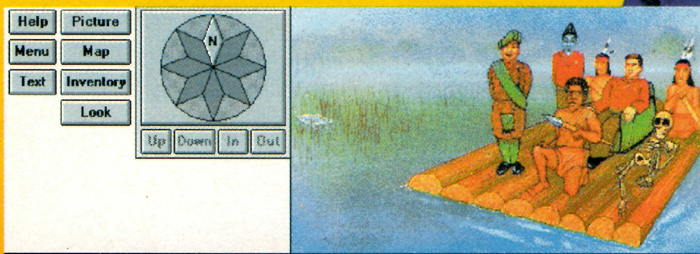
Erittäin positiivinen parannus pelisysteemiin on tehty. Jos paikalla oleville henkilöille voi puhua, aukeaa näitä klikatessa (tai kirjoitettaessa talk to xxx) puhevalikko, josta puheenparret valitaan. Jutustelutuokiot eivät ole pelin ratkaisun kannalta välttämättömiä, mutta niistä heruu arvokkaita vihjeitä tai ainakin kasapäin hauskoja vitsejä. Tämä kun olisi ollut Spellcasting 301:ssä...

Hmm...

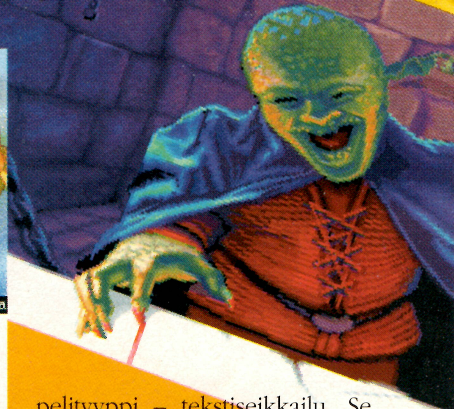
Seikkailupelistä kun on kyse, kuuluvat ongelmat luonnollisesti mukaan kuvaan. Ericin päänmenoksi viritellään kaikkea mahdollista ja joko loistavan älynsä tai sitten yksinkertaisesti onnekkaiden yhteensattumien ansiosta hän selviää niistä.

Ongelmat eivät kertaakaan pelatessa olleet liian vaikeita. Suurempi jumiutuminen tapahtuu noin kerran per pelipäivä, mutta näistä selviää pääsääntöisesti yön yli nukkumalla ja koettamalla asiaa uudestaan virkistyneenä. Aivan aloittelijat tosin saattavat painiskella pelin kanssa hyvinkin kauan.

Peli jakautuu seitsemään osioon päivien mukaan. Lähes järjestelmälliseti jokaisen osion lopuksi Eric onnistuu mokaamaan jotain hyvin perusteellisesti ja pakenee paikalta. Suureksi riemuksi paikallisen iltapäivälehden paparazzi hiippailee Ericin kannoilla ja toimittajat kehittelevät kuvien avulla juttuja omasta päästään (eli realismiakin löytyy).







Hihii, hohoo, hahaa

Tekstipelihän tämä on ja niinpä teksti on ensiarvoisen tärkeää. Tästä Bop Bates on todella pitänyt huolta. Ericin seikkailut nimittäin ovat sekä mielenkiintoisia että jumalattoman hauskoja.

Eric kohtaa mitä oudompia haasteita. Esimerkiksi Not-So-Great-Underground-Empire, jonka ensimmäinen ruutu on suoraan Zork 1:stä ja jonka eräs talo vieläpä sisältää vanhan kunnon Gnun. Muuta hupaisaa löytyy esimerkiksi Swamp Trekistä, jossa kapteeni Smirkin suolautta menee urheasti sinne, minne ihminen ei ole ennen mennyt. Eric The Unreadyn vahvoihin puoliin kuuluu se, että vaikkei eteenpäin pääsekään, saa ainakin yrityksestä palkaksi hymyn naamalle.



Huumoripeli joko loistaa tai kuolee vitsiensä mukana, ja onneksi Bop Bates on koomikkona täysin eri luokkaa kuin Steve Merezky. Vitsit ovat älykkäitä, eivät Merezkyn "nauran kerran, ehkä kaksi" -kertakäyttövitsejä. Jopa maailman hauskimmaksi seikkailuksi nimitetty Monkey Island 2 jää toiseksi Ericin hulvattomassa menossa.

Alea jacta est

Eric The Unready on erinomainen peli, katsoi sitä miltä kantilta tahansa. Se on hauska, haasteellinen ja mielenkiintoinen. Vitseille nauraa vielä viikkojen päästä (kun vihdoin tajuaa ne? –toim.huom), vaikeustaso on säädetty juuri oikeaksi ja pelin juonen eteen on todella nähty vaivaa.

Teknisestikin peli on kunnossa. Taustamusiikki sointuu tunnelmaan hyvin, grafiikka on loistavaa ja parseri täyttää tarpeensa. Ainoa asia, josta voisi keksiä valittamista on pelityyppi – tekstiseikkailu. Se kun ei kaikkia innosta.

Pelin pääsuunnittelija Bop Bates osoittaa sellaista laatua, että hän nousi minun mielisuunnittelijalistallani Colen ja Gilbertin rinnalle. Vaikka tekstiseikkailuista ei välittäisi, kannattaa Ericiä kokeilla. Suosittelen lämpimästi.

Ossi Mäntylahti

Legend
PC
Näyttö: SVGA, VGA, EGA, mv-CGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, (H)
Kiintolevy: 7,9 Mt
Testattu: 486/SVGA/SB

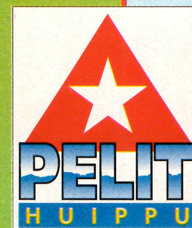


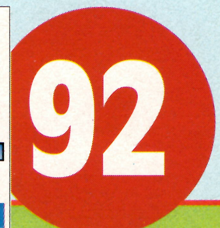
Toteutus
Grafiikka, äänet ja parseri ovat kaikki ensiluokkaisia.

Kynnys
Jonkinasteinen kokemus seikkailupeleistä pitäisi olla takana. Tekstipeleihin tutustuneilla ei pitäisi olla suurempia ongelmia.

Yhteenveto
Sopivan vaikea, hauska, vetovoimainen ja mielenkiintoinen. Mitä muuta huippupeli tarvitsisi?

Tekstiseikkailu





Vaikka minä vaeltaisin pimeässä laaksossa...

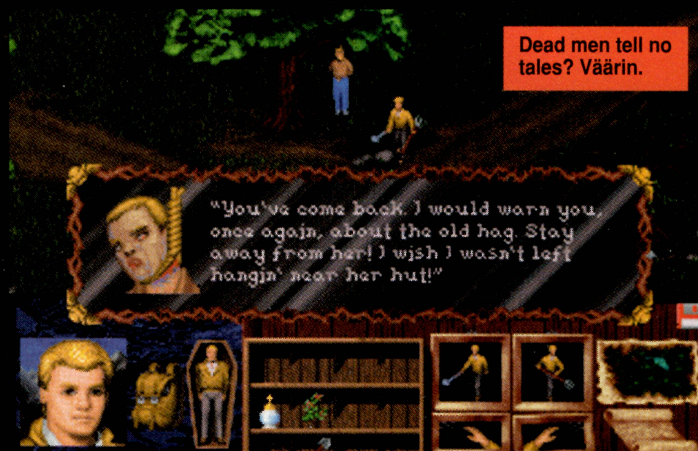
Veil of Darkness

Csardan laakso keskellä Romanian vuoristoa elää omaa elämäänsä eristäytyneenä muusta maailmasta. Laaksoa hallitsee Kairn, vampyyri, joka on kietonut koko laakson pimeyden viittaan. Aina silloin tällöin Kairn haluaa leikitellä ulkopuolisten kanssa, ja nyt hän päättää ohimennen pudottaa laakson yli lentävän lentokoneen. Mutta kuljettaja koituukin Kairnin kohtaloksi.

Lempipelini The Summoningin koodannut Event Horizon jatkaa hyvien peliensä linjaa Veil of Darknessilla. Veil of Darkness on vähän paranoidinen: se ei tiedä ollako rooli- vai seikkailupeli, ja näin häviää The Summoningille kirkkaasti. Roolipelimäinen ulkomuoto jotenkin syö seikkailuosuutta, ja Veil olisi toiminut paremmin Sierra/Lucas-tyyliin toteutettuna.

Ennustus toteutuu

Sankarimme herää lentokoneen pudottua keskellä pientä kylää Kirillin talossa. Pian selviää, että pois ei laaksosta ole lähtemistä. Isäntä pyytää sankarilta palvelusta: lainatun vasaran takaisin noutamista. Mutta kun lainaaja löytyykin salakomerosta, pää murskattuna... Pikku laakso paljastuu olevan täynnä pimeyden olioita: ihmissusi, banshee, vampyyrinaisia, haamuja, varjoja ja tottakai noitakin.



Dead men tell no tales? Väärin.

Vasaran palauttamalla sankarimme osoittaa olevansa muinaisessa ennustuksessa mainittu pelastaja, ainoa, joka pystyy vapauttamaan laakson pimeyden verhosta. Tämä runomuotoinen ennustus toimii lunttilappuna suoritettavista tehtävistä, ja sitä mukaa kun tehtävät on suoritettu, vastaavat rivit vaihtavat väriä, ja haudantakainen ääni vielä sanelee ne Sound-Blasterin kautta.

Pelaaja-ystävällistä

Seikkailu alkaa siis pikkukylästä, mutta keskustelut tuovat lisää paikkoja vierailtaviksi. Paikasta toiseen matkataan osoittamalla kartalla haluttua kylää, luostaria, mökkiä tai muuta vastaavaa ja henkilö teleporttaa sinne. Sokkelo-osuuksissa laaksokartta muutetaan nenäliinalle piirretyksi automaattikartaksi.

Käyttöliittymä on The Summoningia pelanneille tuttuakin tutumpi. Kävely tapahtuu hiiren vasenta nappia alhaalla pitämällä, löytyvät tavarat menevät suoraan reppuun oikeata nappia näpäyttämällä ja ovet aukeavat päin kävelemällä, jos eivät ole lukossa. Esineen käyttöikoni näyttää suoraan, mitä esineellä voi tehdä, kun sen laittaa käteen. Fiksusti ohjelmoija on tullut puolitiehen vastaan ja riittää, että esinettä käytetään jossain päin sitä ruutua, jossa sitä on tarkoituskin käyttää ja päähenkilö kävelee kiltisti käyttämään sitä oikeaan paikkaan.

Keskustelu on näppärää. Avainsanat on jutustelussa alleviivattu, ja niitä näpäyttämällä saa aiheesta lisätietoa. Jokaiselta hahmolta voi myös kysellä omiansa kirjoittamalla avainsanoja, jota taitoa tarvitaankin huomattavasti enemmän kuin The Summoningissa, ja joka on itse asiassa tärkein pointti pelin etenemisen kannalta. Kaikki keskustelut saa käyttäjäystävällisesti tallennettua levylle tai printattua.

Vastaantulijat puhuvat paljon ja asiaa. Harmittavan usein se tärkeä asia tuleekin heti kättelyssä, eli vihjeen mitä keneltäkin pitäisi kysyä saa vain kerran, mutta turhuuksia herrat kyllä toistelevat vaikka kuinka monta kertaa. Vihjeet ovat myös suht' kryptisiä, eli esimerkiksi baarimikolta pitää osata kysyä tulitikkuja vain yhden pieneen vihjeen avulla.









Vampyyria ei saa tapettua, jos se pääsee livahtamaan arkkuunsa elpymään.

Hirviöitä onko heitä

Peliä voi pelata kolmella eri taistelumoodilla, joita ei voi enää vaihtaa kesken pelin. Jos haluaa taistella tiensä pelin läpi, saa vain muutaman osumapisteen ja vaikeita tappeluja. Jos haluaa keskittyä seikkailuun saa huikeasti osumapisteitä ja helppoja hirviöitä, tai sitten voi ottaa sen keskivaikean tien.

Helppo tie on taistelun kannalta todella helppo. Kaikki hirviöt kuolevat parilla iskulla, kunhan oikea ase löytyy. Miekka ei nimittäin tee vahinkoa kuin osaan hirviöistä, esimerkiksi luurangot ja vampyyrit eivät ole siitä moksiskaan. Oikea ase löytyy kokeilemalla ja keskustelemalla, helpointa on luntata manuaalista.

Eri hirviöt vaikuttavat eri tavoin: kummitukset vanhentavat, will-o-wispit heikentävät, varjot sairastuttavat ja niin edelleen. Jokaiselle loitsulle pitää sitten löytää vastaloitsu. Hahmossa vaikuttavat kiroukset tai siunaukset näkyvät inventoriruudussa.

Ongelma on siinä, että hahmolla ei ole mitään kehittyviä kykyjä, joten runsas taistelu on lähinnä riesa. Loitsujakaan ei poikaparkamme tunne, sillä seikkailu tapahtuu "realistisessa" isometrisessä maailmassa.

Musiikki vaihtelee paikka paikalta, mutta ei sitä siitä huolimatta jaksa kuunnella. Äänieffektejä ei paljoa ole, mitä nyt ihmissusi ulvoo vähän väliä ja aseesta lähtee joko tömps tai viuh, ja hirviöillä on omat kuolinäänensä.

Tylsiä sokkeloita

Vaikka peli tapahtuukin pääasiassa maan päällä isolla kartalla, pääsee haudasta ja kellarin ovesta maanalaisiin sokkeloihin. Mukana on myös pensaslabyrintti, jonka läpi pitää löytää tiensä kartanoon. Mutta ne sokkelot ovat pirun tylsiä, varsinkin kun hahmo kävelee varsin hitaa-aa-sti. Sokkelot eivät sinänsä ole vaikeita (automaattikartoitus pitää siitä huolen), mutta niissä ei tapahdu mitään, eikä niistä myöskään löydy paljon mitään. No, jotain ratkaisun kannalta oleellista sentään.

Veil of Darkness kompuroi kahden lajityypin rajalla. Roolipeli vaatisi hahmon kehittymisen, seikkailupeli vaatisi enemmän seikkailua, huumoria ja sitä luvattua kauhua. Missään tapauksessa peli ei kuitenkaan ole huono, päinvastoin, ja Event Horizon lienee tämän hetken pelaajamyönteisin kehitysryhmä.

Odotukseni vain olivat tosi korkealla, The Summoning kun on loistava.

Tuija Linden





Event Horizon/SSI
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 16,5 Mt
Testattu: 386, VGA, SoundBlaster



Vedestä nousee kalmo.

Toteutus
Erittäin käyttäjäystävällinen käyttöliityntä. Animaatiot ovat hauskoja ja osittain todella hienoja, äänet sen sijaan eivät. Sokkelo-osuudet ovat tosi tylsiä.

Kynnys
Kaikki vihjeet saadaan tekstistä, jonka lisäksi avainsanojen kirjoittaminen on oleellista. Hyvä englanninkielen taito on välttämätön.

Yhteenveto
Kelvollinen seikkailupeli, joka ei kauhullaan ainakaan minua pelottanut.

Seikkailupeli

84



Battle Chess 4000



FUTURASHAKKIA

Miten saada tuhansia vuosia vanha, edelleen jytäävä lautapeli kaupatuksi kiinnostuksensa nopeasti menettävien tietokoneihmisten kaaliin? Ei kun lisätään grafiikkaa ja animointia, ripautetaan sekaan hieman metallisia äänitehosteita tehostamaan tunnelmaa, ja kuorrutetaan sakealla Super-VGA-kastikkeella.

Kaksi Battlechessiä ei pärjää ilman kolmatta. Taistelushakki I sai aikoinaan runsaasti kehuja, mutta viehätys lopsahti nopsasti kun animaatiot oli kerran nähnyt. Chinese Chess tarjosi sentään kiintoisan variaation kiinalaisen shakin muodossa, mutta valitettavasti se ei tuntunut purevan länsimaiseen yleisöön. Sarjan tuorein tulokas palaa vaihteeksi perinteiseen shakkiin ja turvautuu Battlechessin alkuperäiseen houkuttimeen – animaatioihin.

Mitään shakkiuutta ei BC4000:ssa ole. Ei erikoisia uusia sääntöjä tai variaatioita perusshakkiin, ei uusia nappuloita, ei Archon-tyyppistä taisteluja, ei nappuloiden välienselvittelyjä uusien sääntöjen perusteella. Ei, vaan sama vanha shakki piileskelee Super-VGA:n lomassa.

Hahmot on muutettu futuristisiksi scifi-otuksiksi. Torni on Transformers-robotti ja solttu on muuntunut kummaksi limalitisijäksi, ja tietysti äänitehosteet on viritetty vastaamaan grafiikkaa.

Animaatioita on aiempia osia enemmän, mikä onkin ehkäpä ainoa oikeutus pelin olemassaololle. Luonnollisesti ne ovat hupaisia ja hassuja. Kerran tai kolme. Ja pääsee niillä ainakin kerskumaan, kuinka näyttävää Super-VGA-grafiikka onkaan.



Kauniisti animoidussa kolmiulotteisessa shakissa on tietysti oma huvinsa, joskin pelin hahmottaminen on vaikeaa. Hyvää shakkiturnausta kaipaavan kannattaakin käyttää pelkkää 2D-puolta pelistä, sillä silloin itse shakkipelin olemus on sellaisenaan mukana. Ehkäpä mukana pitäisi olla elokuvaoptio, jolla voisi katsella nappula-animaatiot tarvitsematta häiritä aivosoluakaan tapahtumien edistämiseksi. Kauniit SVGA-animaatiot nimittäin kyllä kelpaavat katsottaviksi.

Mikäli ei ole pelannut aiempia Battlechessejä, niin kyllä BC4000 varmasti tarjoaa ainakin hupaisia hetkiä. Pyhän Pelin konkareille perinteinen laudalla ihmisvastustajan kanssa pelattava shakki on todennäköisesti tyydyttävämpää, sillä shakki on joka tapauksessa aivopeli, ei mikään beat'em'up.

Battlechess 4000:n tasoa vastustajana en katso olevani kykenevä arvioimaan.

Jukka O. Kauppinen

Interplay/EOA
PC
Näyttö: SVGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, SB Pro, Pro Audio Spectrum, ProAudio Spectrum 16
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: noin 14 Mt
Testattu: 386 SVGA/PAS 16

Toteutus
Kaunista grafiikkaa ja animaatioita, hyvät ja puhtaat äänet.

Kynnys
Shakki on helppo oppia mutta vaikea hallita. Ohjekirjassa kerrotaan lyhyesti aakkoset, mutta kirjastosta löytää parempia ohjekirjoja suomeksikin, mikäli peli ei ole hallussa.

Yhteenveto
Ainakin näyttävä ja kuuluva.

Shakkipeli



85

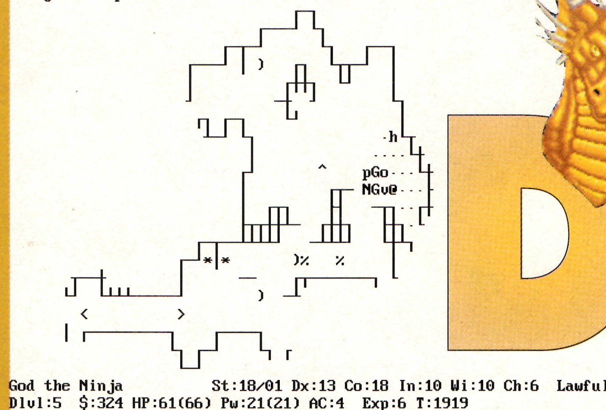
Nethack 3.1

Fonttifantasiaa

PD

Tietokoneiden kivikaudella, Orwellin vuoden 1984 tienoilla syntynyt Hack on aina kuulunut tietokonepelien ehdottomaan parhaimmistoon. Vuosien saatossa peliä on paranneltu useaan otteeseen, ja nimikin on saanut eteensä Net-lisän. Tuorein inkarnaatio, Nethack 3.1, näki päivänvalon jokin aika sitten.

(Net)Hack on todennäköisesti maailman legendaarisin tietokonepeli, mitä ei usko kun vilkaisee ruutukuvia. Sankari on kissanhäntä, hirviöt ja esineet kirjaimia. Grafiikka on suoraan kääntäen verrannollinen pelin sisältöön: Nethackissa on enemmän sisällystä kun kaikissa muissa tietokoneroolipeleissä yhteensä, eikä se ole edes liioittelua. Pelin luonteesta johtuen sellainen katoava luonnonvara kuin "mielikuvitus" pääsee mellastamaan kunnolla.



Current Attributes:

You are piously aligned.
You are telepathic.
You can teleport.
You have teleport control.
You see invisible.
You are invisible to others.
You are stealthy.
You are poison resistant.
You are fire resistant.
You are cold resistant.
You are protected.
You have reflection.
You are displaced.
You are very lucky.
You have extra luck.
Bad luck does not time out for you.
Good luck does not time out for you.



Mahdollisuuksia vaikka muille jakaa

Koulutettavia koiria, sadoilla eri tavoilla toimivia loitsukääröjä, taikasauvoja, taikajuomia, tyhmiä vitsejä (luolaston järjestyksestä huolehtivat kermakakkuja heittelevät Keystone Kopsit, jotka periytyvät mykkäelokuvista). Missä muussa pelissä voit kohdata oman haamusi? Käyttää fantasiaympäristössä sellaisia esineitä kuin pyyheliina tai luottokortti? Ainoa keino edes vähän tajuta Nethackia on pelata sitä, mikä ei ole vaikeaa, koska jokaiselle koneelle on oma versionsa ilmaiseksi.

Nethackin viehätys pohjautuu juuri sen rajattomalta tuntuvaan vaihtoehtojen määrään, viekkaiden keinojen keksimiseen, salaisuuksien paljastumiseen ja sen loputtomaan uudelleenpelattavuuteen: yksikään peli ei ole samanlainen. Suurin piirtein jokainen näppäin tarkoittaa jotain komentoa, shiftillä tai ilman, ja lisänä on vielä tukku lisäkäskyjä.

Uuden version uutuuksia

Nethack 3.1:ssä pistää ensimmäiseksi silmään kartoitussysteemin muuttuminen realistisemmaksi. Pelaaja näkee vain sen, minkä oikeastikin pystyisi näkemään, eli jos huoneessa on ison kiven takana pieni ötökkä, se ei näy ruudulla. Hirviöiden yllätyshyökkäysmahdollisuudet ovat täten paljon entistä suuremmat.

Valaistussysteemi on sekin askeleen aiempaa kehittyneempi. Öljylamppua käyttämällä ei voi enää valaista (välttämättä) koko huonetta kerrallaan, vaan lamppu luo pelaajan ympärille pienehkön valaistun kehän, joka puolestaan houkuttelee luokseen hirviön jos toisenkin. Muilta osin näyttö on pysynyt samana.

Luolasto ja sen asukit

Aikaisemmasta poiketen luolasto haarautuu uudessa Nethackissa muutamassa kohdassa. Noin neljännen tason paikkeilla on kahdet portaat alas. Toiset vievät "varsinaisessa" luolaverkostossa alaspäin ja toiset gnome-kaivoksiin. Muista alempana olevista haarautumista pääsee pariin oikein mukavaan (lue: kuolettavaan) paikkaan.

Erikoishuoneista kauppa on muuttunut (taas). Ennen näppärä varas hakkasi seinät hakulla, mutta sepä ei enää onnistu. Kaupan seinistä pääsee nykyään läpi enää esimerkiksi rock mole, mutta varkautta suunnittelevan kannattaa pitää kiirettä: kauppias korjaa reiät seinissä hyvin äkkiä.

Luolaverkoston asujaimisto on kokenut suuren älyllisen heräyksen, mistä seuraa pelaajalle monta tuskallista hetkeä. Älykkäät hirviöt (lähinnä humanoidit ja jotkut myyttiset oliot) osaavat juoda taikajuomia, lukea loitsukääröjä ja käyttää sekä taikasauvoja että aseita varsin fiksusti. Hobbitin ruipelostakin voi siis olla vaaraa, jos se on sattunut löytämään esimerkiksi Wand of Coldin. Ikävä kyllä kaikki hirviöt käyvät yhä vain pelaajan kimppuun.

Hirviöiden älyn kehittyminen tarkoittaa sitä, että luolista löytyvistä taikaesineistä yhä harvempi päätyy pelaajan käsiin: hirviöiden pirulaiset tuppaavat poimimaan ja käyttämään ne ensin. Tämä on tietenkin realistista ja nostaa pelin vaikeutta mukavasti.

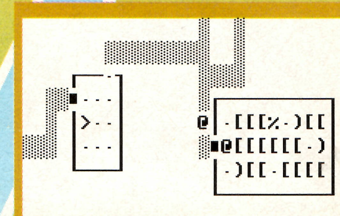
Aikaisemmissa Nethackeissä pelin läpipeluuseen riitti amuletin hakeminen ja luolasta pakeneminen, mutta nyt tilanne on monimutkaisempi. Amulet of Yendor ei enää ole Wizard of Yendorilla.

Nethack Development Team on saanut parin vuoden uurastuksen jälkeen aikaiseksi pelin, jonka rinnalla lähes kaikki muut pelit tuntuvat huonoilta. Nethack on älykäs, humoristinen, nokkela, vaikea, kiinnostava ja ennen kaikkea vapaa turhista rajoituksista: pelaaja voi pelata aivan niin reilusti tai törkeästi kuin haluaa. Nethackia saa pelata aika tavalla ennen kuin se menee läpi, itse olen melkein onnistunut.

Kaikille aloittelijoille onnea toivottaen tyydyn vain lainaamaan wanhaa Nethack-viisautta: "Old hackers never die. Young ones do."

Tero Valkonen

Nethack Development Team
PC, ST, Amiga, Mac, isot koneet
Näyttö: kaikki
Ääni: ei
Ohjaus: N
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: Atari ST



Toteutus
Alkeellista merkkigrafiikkaa, ei ääniä. Kirjaimet sentään ovat värillisiä.

Kynnys
Komentoja ja mahdollisuuksia on paljon, rajana vain oma mielikuvitus.

Yhteenveto
Pelimaailman legenda entistäkin parempana.

Roolipeli





LOST SECRET OF THE RAINFOREST

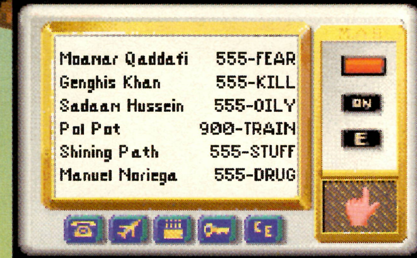






Sademetsien syövereissä





Adam Greene on 12-vuotias pojankoltiainen, joka osaa puhua eläimille ja toimii aktiivisesti luonnon puolesta. Aktiivisuus ei tässä yhteydessä tosin tarkoita kettinkejä ja rakennustyömaita, vaan järkevää luontoystävällistä käyttäytymistä.

Selvittyään Cetuksen etsinnästä ja merenpohjan siivouksesta, on nuoremmanpuoleinen ekoaktivistimme matkannut isänsä mukana eteläisen Amerikan sademetsiin ottamaan selvää paikallisista ongelmista.

Yksin viidakossa

Paikalliseen asutuskeskukseen matkustetaan lentokoneella ja siellä tavataan kontaktihenkilö. Varsinaisen viidakkomatkan ollessa vielä valmisteluvaiheessa isä ja poika joutuvat vahingossa toisistaan eroon ja Adam herää keskellä viidakkoa, jossa kaksi saukkoa puhuu hänelle. Tästä alkaa varsinainen seikkailu.

Eläimet kertovat Adamille, että Metsän Sydän, ikivanha puu, on henkitoreissaan ja kaipaa apua. Syynä ahdinkoon on pelin muistaen tietysti taas ahne ihminen, jo nimeltäänkin karmiva heppu. Kokopäiväinen roisto ja vapaa-aikaanaan salametsästystä harrastava Slaughter toimii erään yrityksen paikallisosaston pomona ja on päättänyt työnsä ohella täyttää taskunsa sademetsien rikkauksilla, kuten eksoottisilla eläimillä.

Ilmeisesti Eco Quest 2 kuitenkin unohtaa intiaanien tuhoamisen ja sademetsän hakkaamisen, jotta länsimaat saavat hampurilaisia ja tupakkaa. Pitäähän pelaajien pystyä nukkumaan öisin.

Perillemennyttä palautetta

Eco 2:n teossa on todella kuunneltu ykkösosasta saatua palautetta: kakkonen on paljon laajempi, vaikeampi ja ekoaatteellisempi. Adam käy seikkailessaan läpi kaikki Etelä-Amerikan sademetsien biosysteemit. Välillä hengaillaan puissa elävän flooran ja faunan parissa, toisinaan käväistään alkuasukkaiden kylässä ja pistäydytään myös ikivanhoilla inkojen raunioilla.

Ekoaatetta ei enää tuputeta ykkösosan "ihminen on suuri saatana" -periaatteella, vaan pelaajalle opetetaan mitä ahneus ja häikäilemättömyys saa aikaan ja mikä parasta, kerrotaan myös, kuinka ekotuhoja voi korjata. Mutta melko vihertävä peli silti on, sitä ei parane kiistää.

Trikooderia!

Hieman Willy Beamishiä muistuttavalla Adamilla on käytössään hyvin mielenkiintoinen väline – ekooderi. Hieman Star Trekin tricoderista vaikutteita saaneella vempeleellä voi keilata maaston eri osa-alueita ja niistä saatavilla hakusanoilla tutkiskella laitteen tietopankkeja. Vehje jopa puhuu!

Ekooderilla voi myös testata tropiikkitietouttaan. Yksinkertaisessa tentissä läjäytetään näkyviin kuva kohteesta ja annetaan kaksi vaihtoehtoa. Ikävä kyllä tenttiminen on liian yksinkertaista kiehtoakseen vanhempia pelaajia ja toisaalta kieli muodostaa kynnyksen varsinaiselle kohderyhmälle.

Ekooderi toimii kuitenkin lähinnä vain tietopankkina, eikä sillä ole kovin suurta merkitystä seikkailun kulkuun. Olisi ollut kiva lisä saada näkyviin joitain mitattuja arvoja, kuten esimerkiksi saastumistaso, objektin tyyppi (orgaaninen, mekaaninen, yms) ja vaikka tunnetila.

Vaikka ekooderissa on puutteensa sen käyttäminen tuo mu-

kaan tiettyä trekkiehenkeä. Ensimmäisenä uuteen paikkaan tultaessa onkin hyvä keilata kaikki mielenkiintoiselta vaikuttava.

Hiirellä läpi viidakon

Adamia ohjaillaan Sierran normaalilla ikoniohjauksella ja tämänkaltaiseen peliin se sopiikin varsin hyvin. Normaalien komentoikonien lisäksi valikosta löytyvät kierrätysikoni ja lepakko. Kierrätyksellä korjataan roskapussiin viidakossa siellä täällä lojuva ihmisen jäte (nämä ruudut tosin ovat laskettavissa yhden käden sormilla), lepakkonappulasta puolestaan saa nippelitietoa sademetsistä. Se on melko melko turha, sillä saman tiedon olisi voinut onkia ekooderista paljon järkevämmin.

Ikävä kyllä pelin suunnittelussa on tehty pari töppiä. Muutamissa kohdissa pikselit todella ratkaisevat ja tietoa ei silmäikonilla tunnu saavan kuin oikeista kohdista. Nämä kohdat ovat onneksi melko harvassa.

Eläköön Windows!

Eco Quest 2 on sinänsä merkittävä, että se on ensimmäinen Sierran todellinen Windows-peli. Pelin voi asentaa joko tavallisena DOSista ajettavana tai sitten Windowsin alta ajettavana versiona. Kumpikin vie yhtä paljon tilaa.

Winhotusversio on todellinen Windows-ohjelma. DOSin systeemipuolen tiedostot on muutettu Windowsin vastaaviksi ja peli pyörii ruudulla ikkunana. Kun ottaa huomioon, että 320 x 200 on 15 tuuman monitorilla 800 x 600-tilassa noin 7 x 5 cm, onkin ilo huomata, että ruudun voi suurentaa kaksinkertaiseksi. Lopputulos näyttää oikein kauniilta, eikä pikselien suurentamista huomaa.

Windows-versio jopa pyörii suhteellisen nopeasti. Tietenkin 800 x 600 x 256 -tilassa ajettaessa animointi ei ole ihan yhtä jouhevaa kuin DOSin 320 x 200 x 256 -tilassa ajettaessa, mutta säätämällä animaationopeuden täysille on peli täysin pelattava. Tästä tietysti selviäisi hommaamalla grafiikkakiihdyttimellisen näytönohjaimen (joka on muutenkin Windows-käyttöön suositeltava laite).

Äänipuolella ei ollut mitään ongelmia, lukuunottamatta sitä, että jonkun muun sovelluksen varatessa SoundBlasterin itselleen kytkeytyy karmea piipperimölinä päälle (tämä on tosin Windowsin, ei pelin ongelma). Puheet tai muutkaan efektit eivät tunnu kärsivän ajoympäristöstä.

Windows-versio on merkittävä askel DOSin unohtamisen suuntaan. Ainoa vika näissä kahdessa versiossa on se, että jos haluaa pelata DOS-versiota Windows-version ohella (tai toisinpäin) ei auta kuin installoida peli eri hakemistoon DOSille. Tallennetut tilanteetkaan eivät ole yhteensopivia.

Kaiken kaikkiaan Eco 2:sta jää suuhun hyvä maku. Nautinnollinen kokemus perheen 11–14-vuotiaille.

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC (DOS, Windows)
Näyttö: VGA, MV-VGA, EGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro), PAS (16), Microsoft SoundSystem, Disney SS, Roland MT-32, General MIDI
Ohjaus: (N), H, (J)
Kiintolevy: 7,5 Mt
Testattu: 486/33 SB 8 Mt
Huom! Windows-versio vaatii 386SX:n ja vähintään 2 Mt RAM-muistia, Windows 3.1:n ja DOS 5:n tai jonkun muun ylämuistiajurin, DOS-puolella riittää 286/16 ja 570 kt vapaata RAMia.





Toteutus
Grafiikka on edellisen osan lailla loisteliasta. Äänipuolikin on parantunut ja mukaan mahtuu jopa puhetta.

Kynnys
Hiukan kakkosta vaikeampi, mutta silti ylipäätään melko helppo.

Yhteenveto
Kehittävä ekopeli ja mielenkiintoinen seikkailupeli.

Seikkailupeli

87

Ykkönen on parempi

Mielestäni Eco ykkönen oli jonkin verran parempi. Eco Quest 2 pohjautuu liikaa muihin peleihin ja sisältää "hanki esine ja vie se toiselle, saat sitä ja tätä..." -tehtäviä inhoamani King's Questin tapaan. Ikäviin puolin kuuluvat puolestaan "mitä seuraavaksi?"-ja pikselinviilausongelmat. Hyvin onnistunut puhe on kiitettävää ja musiikkikin miellytti. Animaatio on oikein kaunista, myös Windows-versiota pelatessa. Eco 2 sai ainakin minut miettimään hieman luontoystävällisyyttä.

Sampo, 11v



80

SPACEWARD HO!







Kaikkihan muistavat klassisen avaruuspelin nimeltä Reach for the Stars? Muistavathan? Jos eivät, niin sepä ikävää, sillä RftS oli yksi 80-luvun lopun parhaita tietokonepelejä, jonka imu veti vertoja itselleen Empirelle.

Reach for the Starsin ideana oli vallata galaksi kolmelta muulta pelaajalta, joiden takana saattoi piillä joko tietokone tai pikapuoliin entinen ystävä. Grafiikka oli toteutettu huimaavasti viritellyillä erikoismerkeillä, eikä taisteluista tai muusta pelin kulusta saanut kuin numerotietoa. Mainittakoon myös, että peliä pelattiin kynnet verillä kuukausitolkulla!

Jo Spaceward Ho!:n takakannen tekstit nostivat kylmät väreet testaajan pintaan: jos RftS oli vähällä aiheuttaa avioeron, mitä pahaa saa aikaan peli, jossa sen puutteet on korjattu? Ja mikä pahinta: jota voi pelata lähiverkossa!

Melkein valmiita avaruusraketteja

Tavoitteena on siis rakentaa avaruusaluksia ja perustaa siirtokuntia ja täyttää niillä galaksi. Sääli vain, että pelissä voi mellastaa jopa 20 samaan päämäärään pyrkivää tietokoneen tai ihmisten ohjaamaa pelaajaa.

Jotkut planeetat voi muokata niin maankaltaisiksi, että ne pystyvät tarvittaessa pitämään itse huolta itsestään, mutta myös huonoihin planeettoihin kannattaa kiinnittää huomiota. Pelkkien ihmiselle kelpaavien planeettojen metallivaroin ei kunnon avaruuslaivastoa rakenneta. Esimerkiksi ensimmäinen siirtokuntien perustamiseen kykenevä alus vie kotiplaneetan kaiken teollisen tuotannon – kolmenkymmenen vuoden ajalta. Ja sitten joku #$%?= tulee ja ampuu sen tohjoksi parissa viikossa kyhätyllä hävittäjänromulla.

Alusten lisäksi pelaaja joutuu sijoittamaan vähiä varojaan eri alojen tekniseen tutkimukseen. Tai joutuu tappelemaan ritsoilla lasereita vastaan. Muita tutkimuskohteita ovat alusten lentosäde, nopeus, suojat ja koonpienennys. Pienemmät alukset ovat kalliimpia mutta vievät vähemmän metalleja, joita on galaksissa vain rajallinen määrä.

Ja sitä mukaa kun kehitys kehittyy, pelin avaruusalusten ulkonäkö muuttuu raketin nokalle viritetystä katapultista ärjyväksi pääkalloksi asti (realismia sano).

Pelaaja joutuu todella suunnittelemaan omat aluksensa tiedustelu-, taistelu-, asutus- ja puolustustehtäviin. Uuden mallin prototyypin rakentaminen on kuitenkin kallista, sillä kuluihin lasketaan myös piirustusten ääressä äheltävien inkinöörien

Name: Kon Tiki
Class: Colony Ship
Development Cost: $94,000
Production Cost: $47,000
Metal Cost: 3,666
Range: 6
Speed: 2
Weapons: 2
Shields: 2
Mini: 0

Siirtokunta-alus vaatii enemmän rahaa kuin pankkituki. Se on paljon se.

1) Planeetan tiedot sekä sen budjetin säätely.
2) Planeettaa kiertävät laivastot sekä oma taloudellinen kokonaistilanne.
3) Jäljellä olevat pelaajat. Näyttää myös, onko pelaaja tehnyt siirtonsa.
4) Budjetinsäätely käy näppärästi hiirellä.
5) Teknologian parannukseen käytettyjen varojen hienosäätely.

Kuinka mahtava Imperiumini sijoittuu kehityksessä?

palkat ja testipenkissä räjähtäneet ”melkein” valmiit tekeleet. Noussut teknologian taso ei siis vaikuta jo rakennettuihin ja rintamalla kiipelissä oleviin aluksiin. Uusi ehompi aluspolvi on suunniteltava ja rakennettava alusta alkaen. Joskus voi tosin odottaa parin kolmen teknologiatason ylitse ja säästää suunnittelukuluissa. (Kunhan joku ei käytä tilaisuutta hyväkseen ja hyökkää juuri sillä hetkellä kun laivasto on täysin vanhentunut ja uuden täystuhoristeilijän proto vasta telakalla.)

Osan rahoista voi myös säästää siltä varalta, että joku inha vastustaja valtaa yllätyshyökkäyksellä kaikki tuottoisat siirtokunnat. (Niin käy kun pihtaa rahojaan eikä osta niillä puolustussatelliitteja.) Pelaaja joutuu siis raapimaan päätään jo pelkästään laivastonsa luomiseksi ja ylläpitämiseksi. Tarpeen vaatiessa hän voi poistaa aluksia tai kokonaisia alustyyppejä käytöstä, ja vapauttaa niihin sidotun metallin uusiokäyttöön.

Sitten pitäisi ruveta jakamaan kullekin planeetalle jyvitettyjä resursseja maankaltaistamisen, kaivostoiminnan ja alusten rakentamisen välille. Vai pitäisikö planeetta sittenkin hylätä metallivarojen ehtyessä? Mutta hetken (pari viikkoa) pelattuaan huomaa yllätyksekseen kaipaavansa RftS:n lisäsääntöjä, jotka on jätetty Spaceward Ho!:sta pois. Ilmeisesti verkossa peluu olisi muuttunut mahdottomaksi jonkun halutessa novia, toisen xenofobeja ja kolmannen ties mitä.

Ship Types:
Bird Of Prey (6/7) Fighter
D7 Improved (5/6) Fighter
D7 (5/5) Fighter
Defensor (4/4) Satellite

Name: Bird Of Pre
Class: Fighter
Development Cost: $18,105
Production Cost: $6,035
Metal Cost: 894

Range: 8 Shields: 7
Speed: 3 Mini: 1
Weapons: 6

Built: 11
Existing: 11

[ ] Scrap This Type

Laivastoni tämänhetkinen ylpeys: Bird of Prey -hävittäjä, jossa on kuutostason aseet ja seiskatason suojat.



Nirvin ei-niin-edistyneet alukset pärjäävät vielä joukkovoimalla kahden teknoluokan päässä olevaa vihulaista vastaan.

Kaunista, kaunista

On aina ilo törmätä peliin, jonka suunnittelijat ovat ajatelleet ensin ja koodanneet vasta sitten. Vanhan RftS:n ongelmanahan oli pysyminen edes joten kuten perillä pelin etenemisestä. Nyt kaikki olennainen on kerralla näkyvissä. Esmes planeettojen omistajat ja taloudellinen tila käy silmäyksellä ilmi planeettojen ”päässä” olevista hatuista. Lisäksi resurssien jako aurinkokuntien, suunnittelun ja säästöjen välillä voidaan esittää joko lineaarisella tai logaritmisella asteikolla. Kuulostaa tylsältä mutta helpottaa hienosäätöä melkoisesti. Arvojen muuttaminen tapahtuu suoraan asteikolta eli hiirellä palkista kiinni ja venytys uuteen arvoon. Parasta mitä tällä saralla on tähän mennessä nähty.

Peli myös varoittaa pelaajaa, jos tämä on tekemässä typeryyksiä eli kokemattominkaan tohelo ei onnistu tappamaan siirtokuntiaan nälkään kuin vahingossa.

Pelin graafinen käyttöliittymä on tuttu Windows kolmosesta eli Windowsin käyttäjille pelin kynnys on todella alhainen. Windowsia ei kuitenkaan tarvita, sillä Spaceward Ho! sisältää itsessään käyttöliittymänsä pyörittämiseen tarvittavat rutiinit. Sitä voi toki pelata myös Windowsista ja tietysti myös Windows-versiona.

Myös kopiosuojaus on toteutettu pirullisen ovelasti, uskonkin monen piraatin repivän tällä hetkellä haituvia päästään. En kuitenkaan paljasta jippoa tässä, etteivät lainrikkojat osaa varautua siihen. Ostakaa omanne ja olkaa sovussa omantuntonne kanssa.

Teknisellä puolella miellyttää laaja ääni- ja näyttötuki. Pelistä lähtee siedettävät efektit jopa PC:n omalla kaiuttimella, mutta se tukee myös kaikkia allekirjoittaneen tuntemia äänikortteja sekä joitakin ennestään tuntemattomia. Näytön puolesta peliä voi pelata jopa Hercules-näytöllä, mutta parhaimmillaan päästään Super-VGA-tilassa 1024 x 768 pisteen tarkkuuteen 256 värillä. Siinä mahtuu näytölle jo vähän isompikin galaksi – kerralla.

Verkossa eli ei

Ensimmäinen toimenpiteeni Spaceward Ho!:n saatuani oli asentaa se verkkoon. Ja asentaa se verkkoon, ja muokata koneeni muistimäärityksiä ja ohjelman asetuksia ja verkko-ohjainten määrityksiä ja ... Arvannette loput. Urakkaan tuhraantui kolme työpäivää.

Ensinnä kaikkien verkko- ja VESA-ohjainten (SVGA) jälkeen koneesta ei tahtonut millään löytyä riittävästi perusmuistia Spaceward Ho!:n tarpeisiin (runsaat 550 kt). Kun kaikki turha oli lopulta karsittu pois, peli ja käyttämäni verkko-ohjain eivät suostuneet yhteistyöhön. Vika on kuitenkin mitä todennäköisemmin verkon eikä suinkaan pelin puolella.

Toinen mielenkiintoinen verkko-ongelma on tietysti ohjelman lisenssi. Ainakin hyötysoftapuolella on eri asia ostaa ohjelma omaan koneeseen kuin verkkoon, jossa se on vapaasti monen käyttäjän käytettävissä. Nukkuisin yöni paremmin, jos pelin dokumenteissa mainittaisiin, että Spaceward Ho!:n saa asentaa verkkopalvelimeen – ilman eri sopimusta/lisenssiä/hintaa/oikeudenkäyntiä.

Jyrki J.J. Kasvi

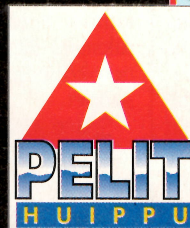
New World Computing Inc.
PC, Windows, Mac
Näyttö: Hercules, EGA, VGA, SuperVGA
Ääni: PC speaker, SB (Pro), AdLib (Gold), ATI, DigiSpeech, Echo II, Media Master, Pro Audio Spectrum, Covox Speech Thing & Sound Master & Voice Master, Disney Sound Source, Tandy EX/TX & SL/TV.
Ohjaus: H
Kiintolevy: 3,5 Mt
Erityistä: Tukee lähi- ja työasemaverkkoja
Testattu: 386/486, VGA/SVGA, SBProII/PC speaker, Novell, Windows

Toteutus
Paljon valmiiksi mietittyjä yksityiskohtia, mutta verkko-ongelma jäi mietityttämään.

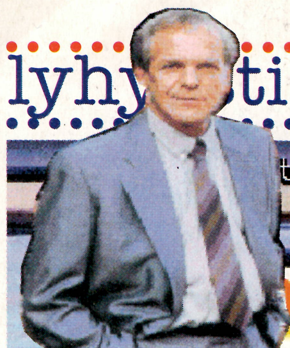
Kynnys
Liikkeelle lähtö helppoa, mutta vie aikansa, ennen kuin informaatiotulvasta ottaa selon.

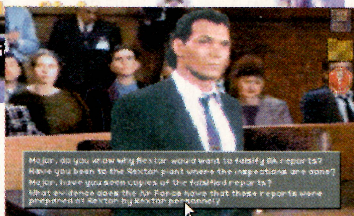
Yhteenveto
Reach for the Starsin evoluutioversio, joka kutkuttanee jokaisen strategin teräviksi viilattuja kulmahampaita.

Scifi-strategiapeli









L.A. Law

Valikko-ohjattu diashow. Lisenssipelien surullista sarjaa jatkaa L.A. Law -televisiosarjan pohjalta toteutettu valikkoseikkailu. Pelaaja on aloitteleva lakimies, jonka tehtävänä on ratkaista kahdeksan erilaista oikeusjuttua, jonka jälkeen jalansija juristifirmassa varmistuu.

Tapaukset alkavat aina alkukokouksella, jonka jälkeen pelaajan ohjastama asianajaja löytää itsensä toimistosta. Puhelin toimii linkkinä ulkomaailmaan ja pöydältä löytyvä kansio sisältää tarpeelliset dokumentit tapauksesta.

Tehtävät ratkaistaan kaivelemalla tapahtumien taustoja ennen oikeudenkäyntiä ja löytämällä puuttuvia todistuskappaleita. Todistajasta puristetaan totuus irti valitsemalla jokin kysymysvaihtoehto kulloinkin tarjolla olevista optioista. Mikäli osaa kysyä oikeita kysymyksiä, aukeaa mahdollisesti toista henkilöä haastatellessa valittavaksi uusia optioita.

Asianajajan työtä vaikeuttaa jutun valmisteluihin varattu niukka aika: oikeita henkilöitä on haastateltava juuri oikeassa järjestyksessä, jos haluaa saada kaikki tarvittavat tiedot selville. Valmisteluvaiheen loputtua joudutaan tietysti oikeudenkäyntiin, jossa valikkorumba jatkuu. Mikäli todisteita on löytynyt valmistelun aikana tarpeeksi, löytyy valikoista vaihtoehdot, joilla jury saadaan päättämään tapaus pelaajan eduksi.

L.A. Law nojaa aivan liikaa valikoihin – valitsemalla oikeat kysymykset esitetyistä vaihtoehdoista pelaaja etenee tapauksesta toiseen. Liian monta väärää valintaa johtaa jutun häviämiseen, ja vastaavasti liian monta hävittyä juttua tietää juristikokelaalle kenkää.

Mikään ei kuitenkaan muuta sitä tosiseikkaa, että pelaaja kulkee tiukasti pelin suunnittelijan talutusnuorassa. Tämä ei ole peli, tässä seurataan valmiiksi kirjoitettuja tarinoita tekemällä oikeita valintoja tarjotuista vaihtoehdoista.

TJ Talasmaa

Capstone
PC
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Roland, MT-32
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 2,2 Mt
Testattu: 486, SB

40

PC-Update

Space Crusade

Rooliseikkailu. Hyvistä lautapeleistä väännettyjä tietokonepelejä soisi näkevänsä enemmänkin. Monessa lautapelissä on jo valmiiksi toimiva idea ja taustamaailma, mutta noppakäsi tahtoo puutua jatkuvaan tulosten arpomiseen. Hyvästä lautapelistä tulee kuitenkin helposti kehno tietokonepeli, jos sovituksessa jätetään hyödyntämättä tietokoneen tarjoamat mahdollisuudet.

Space Crusadeen ei olisi tarvinnut lisätä sen kummempaa kuin vähän kunnon animaatiota pelilaudalle sekä ääniefektejä sinänsä kivan musan lisukkeeksi, nopeuttaa nopan pyöritystä ja poistaa turhia valintoja, niin tuloksena olisi ollut jopa erinomainen peli. Nyt sitä jaksaa pelata vain kaveriporukalla, joka on jo entuudestaan kiinnostunut Warhammer 40 000:n maailmasta.

Lisäksi PC-versiota riivaa kankea ohjaus eli ohjelma ei aina huomaa esimerkiksi kömpelöt 3D-taistot pois tai päälle kytkevää F9-näppäintä. Vastaavasti hiiren nappulan ajoitus on tulitusikonin aktivoimisen osalta pielessä. Samaten ohjelman viiveet ovat aivan liian pitkät. Jos taistelun tulosten arpominen ja tietokoneen ohjaamien ötököiden liikkuminen vie 486:lla näin kauan, reppana 386SX:n omistaja saa hermoromahduksen ennen ensimmäisen tehtävän puoliväliä.

Eli viimeistelyä kaivattaisiin ja rajusti, ennen kuin Space Crusadesta olisi edes lautapeliesikuvansa korvaajaksi. Sääli – pelin perusidea on oikein kiva.

Jyrki J.J. Kasvi

Gremlin
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: Adlib
Ohjaus: H (N)
Testattu: 486/33, SVGA, SB Pro II

70

Mario Teaches Typing

Opetuspeli. Toinen Mariolla ratsastava opetuspeli pistää lapsukaiset opettelemaan konekirjoitusta. Mario Is Missing -opetuspeli myi kuulemma nimensä ansiosta mukavasti, mahtoi Mario-fanin naama venyä kun totuus paljastui.

Konekirjoitustaito kehittyy eri kentissä yhden näppäimen hakkaamisesta englanninkielisen tekstin kopioimiseen. Teksturilla saa vaihdettua ohjelmaan omat esimerkit, jos intoa riittää. Sanaa/minuutti ja tehdyt virheet





ovat koko ajan näkyvissä ja vielä taulukoituna urakan loputtua.

Ohjelman heikko puoli on, ettei siinä ole minkäännäköistä peliä. Nitku-Nintendo ilmeisesti ei anna mitään edes etäisesti mariohtavaa muuhun kuin omiin rahaloukkuihinsa. Vaikka lähtisi kahville, kun merihirviö saavuttaa Mariota, proletariaatin pelisankarille ei käy mitenkään.

Kaipa tällä saa Mario-ikäiset salakavalasti oppimaan konekirjoitusta, joskin he saattavat pettyä pelielementtien poissaoloon. Arvosanaa ei Marion konekirjoituskoulu saa, koskei se ole peli.

Nnirvi

Interplay/EOA
PC
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: Roland MT-32, AdLib, SoundBlaster, ProAS
Ohjaus: N (tietysti)
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: 386/VGA



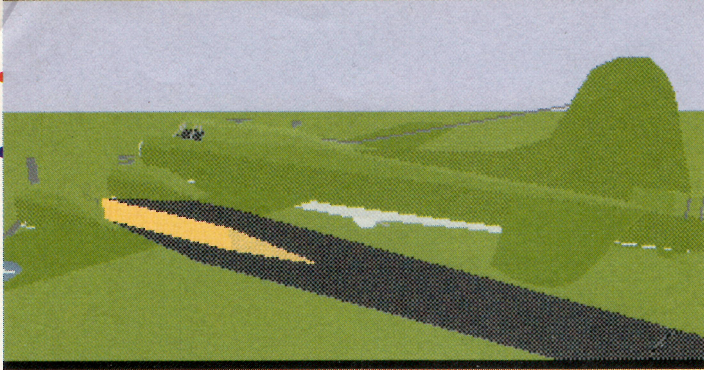
Amiga-Update

B-17 Flying Fortress

Lentosimulaattori. B-17 simuloi kuuluisaa toisen maailmansodan pommikonetta. Pelaaja joutuu koneen lisäksi huolehtimaan myös miehistöstä, ja vaikka heittämään varapilotin pommittajan paikalle, jos pommittaja saa siipeensä. Tarkempi selitys Pelit-lehden numerossa 5/92.

Microprose on tehnyt uljaan yrityksen ahtaa jo PC:ssä roimaa voimaa vaatinutta simua Amigaan, ja onnistunut puolittain. Graafiset erot ovat enimmäkseen merkityksettömiä: väripaletti on pienempi, detaljeissa on tingitty ja miehistönhallinta on ängetty yhteen ruutuun. Äänipuoli on reilusti ylianeemista PC:tä parempi.

Detaljeista on jätetty tärkeimmät, joten kyllä pommitus ja koneen paikannus vielä onnistuu. Grafiikan nopeus... no onhan kysymyksessä pommikone, luojan kiitos, mutta taistelussa on liki mahdoton osua pomppivalla konekiväärillä pomppiviin saksalaishävittäjiin. Paras tapa on jättää konekiväärit tietokoneohjaukseen, jolloin koko peli supistuu entistäkin vaikeampaan



pommitukseen ja koneen laskeutumiseen.

Amiga-versiota haittaavat myös kaikki PC-version mokat: ei näkyviä saattohävittäjiä, ja ainoa takaisinampuva B-17 on oma. Tämä jälkimmäinen lipsahti aikoinaan huomaamatta ohi, ja olisi tiputtanut PC-version pisteitä. Sorry.

Kiintolevyttömyys on suuri ongelma, sillä peli käyttää levyjä virtuaalimuistina ja latailee jatkuvasti. Valitettavasti A1200 oli sopivasti pois, joten ennen lehdeen painoon menoa emme ehtineet yhteensopivuutta testata. B-17 on nimittäin ilmiselvästi kiintolevyllä varustetun 1200:n heiniä. Paketissa ei yhteensopivuudesta tosin puhuta. Testaamme 1200:ssa ensi numeroon, mutta lerppupohjaisella 500:lla ei B-17 ole mikään pelielämys.

Nnirvi

Microprose UK
Amiga 500, 600, 2000, 3000
1 Mt, tukee kiintolevyä ja lisälevareita
Testattu: A500

75

Datalevyke

Space Crusade: The Voyage Beyond

Rooliseikkailu. Games Workshopin suositusta lautapelistä Gremlinin tietokoneelle kääntämä Space Crusade laajenee kymmenellä lisätehtävällä, jotka luonnollisesti ovat peruspeliä vaikeampia. Avaruusmerijalkaväki se siinä putsaa aluksia alieneista.

Uusia aseita ovat liekinheitin ja komentajan sahamiekka, uusi lisävaruste lähettää sotilaan kuoltua paikalle samanlaisen täydennysmiehen. Tietysti pitää sitten lisätä hirviöitäkin. Space Ogre, Dredanought Mk IV, koloissa piileksivät parasiitit ja Soulsucker Queen tekevät uusista tehtävistä entistä vaarallisempia.

SC käyttää linnunsilmägrafiikkaa, mutta näytösluonteisesti taistelujen tulokset kuvataan isometrisinä animaatioina. Space Crusade on hyvä, mutta ehkä liiankin uskollinen käännös lautapelistä: tuntuu, että tietokonetta olisi voinut hyödyntää enemmän ja sääntöjä vähän muokata, antamalla sotilaille vaikka edes kaksi osumapistettä. "Nopan"-heitossa voisin vannoa, että nollia ropisi enemmän kuin muita numeroita yhteensä.

Fanit voivat ihan turvallisin mielin rientää kauppaan, mikäli jo ykkösosa miellytti. The Voyage Beyondia pitäsi olla saatavana sekä itsenäisenä datalevynä että peruspelin kanssa pakattuna.

Nnirvi

Gremlin
Amiga, ST
Vaatii 1 Mt
Testattu: Amiga

85

PC-Update

Zool

Tasohyppely. Nnirvi väitti muutama lehti sitten, että Zool tuskin tulee koskaan kääntymään PC:lle. Jälleen kerran Nnirvi oli totaalisen väärässä.

Zool on kääntynyt hyvin: grafiikat on portattu suoraan Amigasta, paitsi että tausta on nyt tasaisen sininen, musa ja efektit pauhaavat SoundBlasterin kautta varsin miehekkäästi. Myös pelattavuus kunnon joystickilla on erinomainen, mutta joystickin kalibroinnissa on selviä ongelmia silloin tällöin.

Tasohyppelyitä ei PC:lle pahemmin ole, Zool on erinomainen genrensä edustaja.

Tuija Linden

Gremlin
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 700 kt
Testattu: 386, VGA, SB

86

PC-Update

Armour Geddon

Lento/tankkipeli. Armour Geddon alkaa lupaavasti erittäin hyvännäköisellä alkudemolla. Alkudemo viekin melkein puolet koko ohjelman huimasta 1,5 megan sisällöstä.

AG sijoittuu omaperäisesti ydinsodan jälkeiseen toivottomaan tulevaisuuteen, jossa mutanttijoukot uhkaavat tuhota kunnon kansalaiset jättimäisellä laserkanuunalla. Pelaajan tehtävänä on keräillä eri puolilta maastoa osia neutronipommia varten, ja samalla taistella mutanttien joukkoja vastaan.



Pelaajalla on varusteina erilaisia tankkeja, hävittäjiä, pommikoneita ja muuta panssarivälinettä. Hyvänä ideana voi samanaikaisesti ohjata kuutta eri alusta, joista yksi on pelaajan ohjaama ja muita ohjaa autopilotti. Kaksi PC:tä voi liittää yhteen kaapelilla, jolloin mutanttteja voi teurastaa tiimityönä.

Armour Geddonin idea tuntuu hyvin toimivalta – aluksia löytyy aseistukseltaan ja muilta ominaisuuksiltaan laidasta laitaan ja näiden tosiaikainen koordinointi tuntuu kiehtovalta idealta. Toteutus onkin sitten tyypillistä käännöskamaa. Alkuperäinen Amiga-versio saattaa olla hyväkin – PC-version toteutus on surkea.

Armour Geddonin maasto on karkeata egyptiläismaisemaa pyramideineen lätyskällä tasangolla. Lentokoneissa ja tankeissa on käytetty rumaa rasterointitekniikkaa, joka ei todellakaan näytä hyvältä VGA-ruudulla. VGA:n värivalikoimasta ei ole käytetty kuin murto-osa, ja kokonaisuudessaan peli näyttää aidolta 1980-luvun tietokoneantiikilta.

Äänet ovat onnettomia ujelluksia, SoundBlasterikin kuulostaa PC:n piipperiltä. Musiikkiakaan ei pahemmin ole vaivauduttu virittelemään, alkudemon hienoja apokalyptisiä vongutuksia lukuunottamatta.

Armour Geddonin PC-version grafiikka on surkeaa ja äänet suorastaan häiritsevän huonoja, ja viimeisenä niittinä on huono pelattavuus. Pahimpana mokana on pelistä tehty aivan liian vaikea, hävittäjä kyntää peltoa vähän väliä eikä muillakaan vehkeillä tahdo pysyä hengissä kovinkaan pitkään. Toki panssaria ja pommikonetta löytyy hangaareista riittävästi, mutta ainainen uudelleenaloitus alkaa pian tympiä.

Armour Geddonin PC-versio on onneton käännös, jota on turha jättää happanemaan kiintolevylle.

TJ Talasmaa

Psygnosis
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 1,5 Mt
Testattu: 486 SB

60

Alone in the Dark

Zombien valtakunta

●● Nyt loppui itku & hammasten kiristys! Infogramesin Alone in The Dark on selvää pässinlihaa.

Olet juuri saapunut kirotun talon ullakolle. Talossa on neljä kerrosta: ullakko, toinen ja ensimmäinen kerros ja kellari. Työnnä nopeasti kaappi ikkunan eteen ja arkku lattialuukulle. Arkusta ja kaapista löydät kiväärin ja maton, pöydältä öljylampun. Poistu ullakolta ovesta, joka on lähellä keinuhevosta. Mene alas portaita, käänny oikealle ja mene varastohuoneeseen.

Tavaroita tarvitaan

Varastohuoneessa ota nurkasta jousi ja hyllyltä öljykannu. Pujahda käytävään ja vasemmasta ovesta sisälle. Avaa arkku pöydältä löytyvällä avaimella, ja löytämälläsi miekalla tapa zombie. Jos miekka hajoaa, kerää osat mukaasi. Mene vastakkaisesta ovesta ja odota paikalle saapuvaa zombieta, joka on syytä miekkailla elävien kirjoista. Varo sortuvaa lattiaa!

Poimi makuuhuoneen yöpöydältä maljakko, jonka rikkominen heittämällä paljastaa kirjoituspöydän avaimen, ja käypä hirviökin kimppuun. Mitähän pöytälaatikoilta löytyvillä peileillä tehdäänkään...

Kylpyhuoneen kaapista löydät pullolisen elinvoimaa. Sitten tulee stoppi: kaksi hirviötä estää kulun portaissa. Hirviöitä on kaksi, peilejä on kaksi, patsaita on kaksi, tarvitseeko enempää sanoa?

Vastusta alakerrassa

Pesuhuoneen hirviötä ei saa hengiltä (kai), joten nopsasti poimi kannu ja kaapista elinvoimaa. Älä häiritse takkahuoneen haamua, mutta poimi grammari, tulitikut ja lisäpanoksia.

Sytytä lamppu tulitikkuaskilla ja astu huoneeseen, jossa muuten olisi pimeää. Ota mukaasi painava patsas pöydältä ja poistu käytävästä haarniskan luokse. Heitä panssaripukua painavalla patsaalla, jolloin se murtuu palasiksi ja jättää jälkeensä miekkansa.

Keittiön kaapista ota öljykannu ja täytä kippo vedellä. Ota mukaasi myös hiilikasasta löytyvä pistooli, mutta käytä jatkossa ensin kivääri loppuun ennen pistooliin turvautumista. Toisesta komerosta ota avain ja syö vähän keksejä. Talvipuutarhasta löytyy nuolia patsaan juurelta, jotka poimit nopeasti ja livahdat pois ennen kuin kuolemnattomat hämähäkit tekevät sinusta selvän.

Avaa kellarin ovi avaimella. Mene taulukäytävään, jossa peität kirveenheittäjätaulun matolla ja ammut inkkaritaulun jousipyssyllä. Pääset huoneeseen, josta otat valekirjan ja kaappi-



kellon takaa avaimen. Seuraava etappi on kirjasto, jonne saat valoa öljylampulla. Etsi hylly, jossa on mekanismi, työnnä valekirja sinne ja tie salahuoneeseen avautuu. Ota talismani ja aaltoteräinen uhritikari, jolla vartija nitistyy kertaiskulla.

Tappava sikari

Käy ruokailuhuoneeseen ja joko tapa zombiet kiväärillä (istuva zombie kuolee yhteen osumaan!) tai pistä keittopata ruokailuhuoneen pöydän päähän. Astu pienemmästä ovesta ja tyhjennä vesikippo kummitussikarin päälle. Ota sytkäri, avaa kirjaston lukittu ovi avaimella, jonka löysit komerosta. Ota kirjaston hyllystä levy Dance of Death ja mene merirosvon luo. Tapa tämä miekalla nurkkaan ahdistamalla ja neljällä osumalla, ja avaa ilmestyneellä avaimella ovet tanssisaliin. Salissa laita levy grammariin, jolloin haamudisko alkaa, ja voit ottaa avaimen takan päältä.

Palaa Jeremyn työhuoneeseen, jossa aseta ratsuväen miekka (kahva + terä) kilven eteen, jolloin salakäytävä avautuu. Silta sortuu, joten juokse! Tapa hirviölintu ja loiki käytävää eteenpäin, kunnes näet madon. Juokse nopsasti, jolloin mato jää kuivin suin. Mutkan jälkeen odota madon saapumista ja tämän tultua palaa takaisin entisen kivitukkeen luo, jolloin reitti eteenpäin aukeaa.

Vihdoin ulkona

Pudottaudu lammikon pientareelle ja juokse eteenpäin uuden aukon kohdalle. Rottahirviö kuolee muun muassa ampumalla, samoin lentävä ötö. Tarkalla hyppelyllä pääset eteenpäin luolaan. Mikäli erehdyt hämähäkin luo, livahda kuilun taakse, jolloin tyhmä olio tipahtaa syvyyksiin.

Juokse ja hypi tiesi vastarannalle (matkalla ammu lentohirviö) ja avaa arkku avaimella. Ota jalokivi, työnnä kivi sivuun ja mene aukosta. Tultuasi pimeään huoneeseen käytä lamppua ja etsi tiesi kiviselle ovelle, joka aukeaa jalokivellä.

Luolassa kahlaa puun luo ja ota koukku. Aseta talismani alttarille ja heitä öljylamppu puuta päin, jolloin pääpaha kuolee lopullisesti. Kiviovi aukeaa koukulla, ja poistumaan luolista pääsee kellarin kautta. Säntää ulos etuovesta, niin paha jää nuolemaan näppejään.

Tapio & Kari Salminen

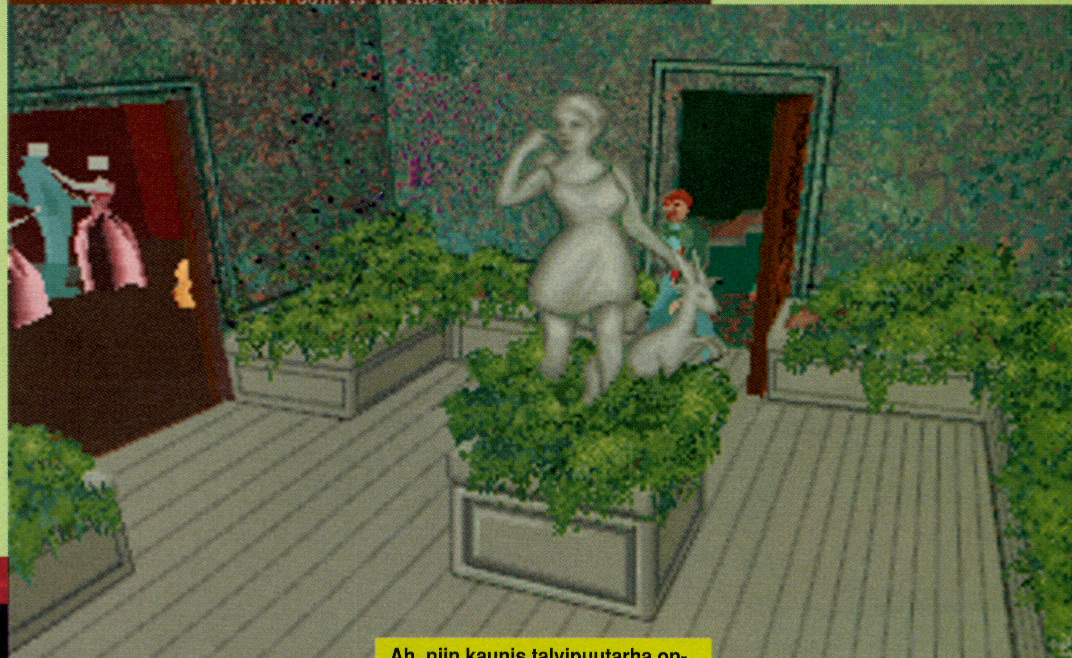


Kelloa siirtämällä salat paljastuvat.

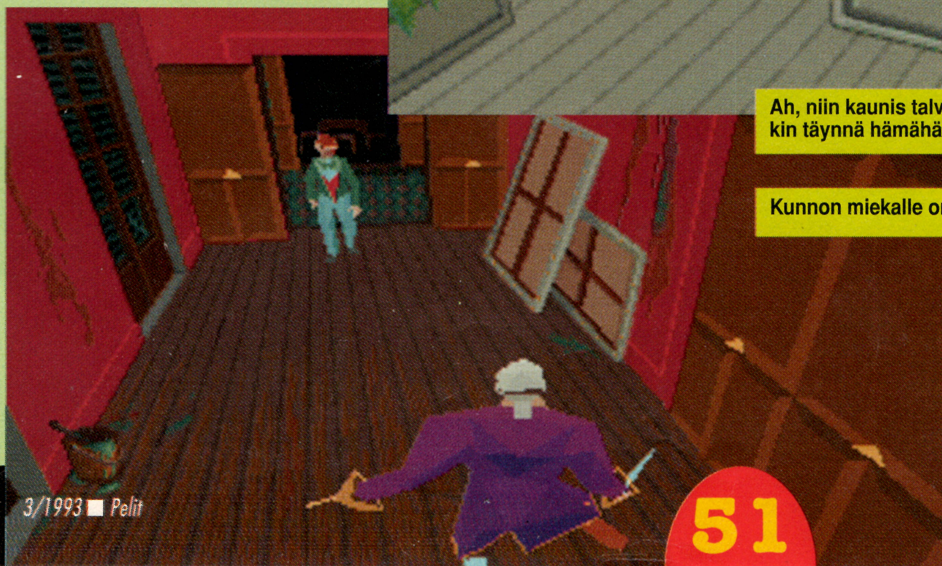




Kirjastonhoitajasta pääsee eroon oikealla tikarilla.



Ah, niin kaunis talvipuutarha onkin täynnä hämähäkkejä.



Kunnon miekalle on nyt käyttöä.

ENCOUNTER IN Deep Space

Ratkaise

STAR CONTROL II™





SOTAA TÄHDISSÄ

Ur-Quanien hierarkian ja Vapaiden Tähtien liittoutuman välinen sota päättyi hierarkian voittoon. Liittoutuman rodut otettiin joko Ur-Quanien riveihin taistelemaan tai vangittiin loppuiäkseen kotiplaneetalleen "orjakilven" alle. Myös Maalle kävi näin, ja ainoastaan Starbaselle jäi parituhatta ihmistä.

Tutkimusryhmä oli kuitenkin lähtenyt maasta jo ennen sodan päättymistä, ja löytänyt eräältä planeetalta muinaisen Precursor-rodun jälkeensä jättämän avaruusalustehtaan. Retkikunnan materiaali riittää yhden aluksen runkoon, ja sinut on valittu aluksen kapteeniksi.

Hiljaa hyvä tulee

Peli alkaa avaruusaluksen saapuessa aurinkokuntaamme. Suuntaa kohti Maata, jonka näet siis ensimmäistä kertaa eläessäsi... ja punahehkuisen kilven alla! Vastaan tulee Ur-Quanien luotain, joka lähtee tekemään ilmoitusta aluksestasi. Lennä siis Starbaselle, jonka komentaja kertoo, että heidän energianlähteensä ovat melkein lopussa ja pyytää sinua hakemaan Merkuriukselta lisää.

Vietyäsi radioaktiiviset aineet käy tutkimassa kuusta tulevaa signaalia. Touhuttuaan pari viikkoa aluksesi parissa Starbasen miehet lupautuvat auttamaan yrityksessä vapauttaa maa Ur-Quaneilta. Kysy komentajalta kaikkesta mahdollisesta, ja lähde sitten seikkailuun!

Alkuvaihe on lähinnä mineraalien etsintää, sillä Starbase maksaa niistä Resource Uniteja (RU), joilla voit ostaa alukseesi lisämoduuleita. Puhdista yksi aurinkokunta kerrallaan, skannaa mahdolliset mineraalit ja hae niitä niin paljon kuin sielu sietää. Isoimmat planeetat ovat kaasuplaneettoja, eikä niille voi laskeutua.

Kauppiaat

Melnorme-rotu käy kauppaa kaikkien kanssa. He myyvät bensaa halvemmalla kuin Starbase, mutta tärkeintä on heiltä saatava tieto ja uusi teknologia. He eivät kuitenkaan kelpuuta RU:ta, vaan antavat krediittejä biojätettä vastaan. Muista siis aina skannata myös elämä planeetoilla.

Erittäin hyvin melnormet maksavat, jos heille myy Rainbow Worldien koordinaatteja. Sateenkaariplaneetat kiertävät lähellä aurinkoa ja niitä on vain kymmenen koko galaksissa. Melnormeilta kannattaa ensin ostaa kaikki teknologia, jolloin saa esimerkiksi laskeutumisaluksen kestämään planeetoilla esiintyvät haitat.

Yhteistyö on voimaa

Liittolaisiksi on tietenkin saatava toisia rotuja. Alussa telakalla ei voi rakentaa kuin Earthling-aluksia, mutta liittolaiset lähettävät Starbaseen omien alustensa piirustukset. Alukset ovat kuitenkin hyviä vain tiettyjä vihollisia vastaan, joten aluksia on oltava monia erilaisia.

Plutolta löytyy energiaa skannaamalla yksinäinen Spathi-alus,

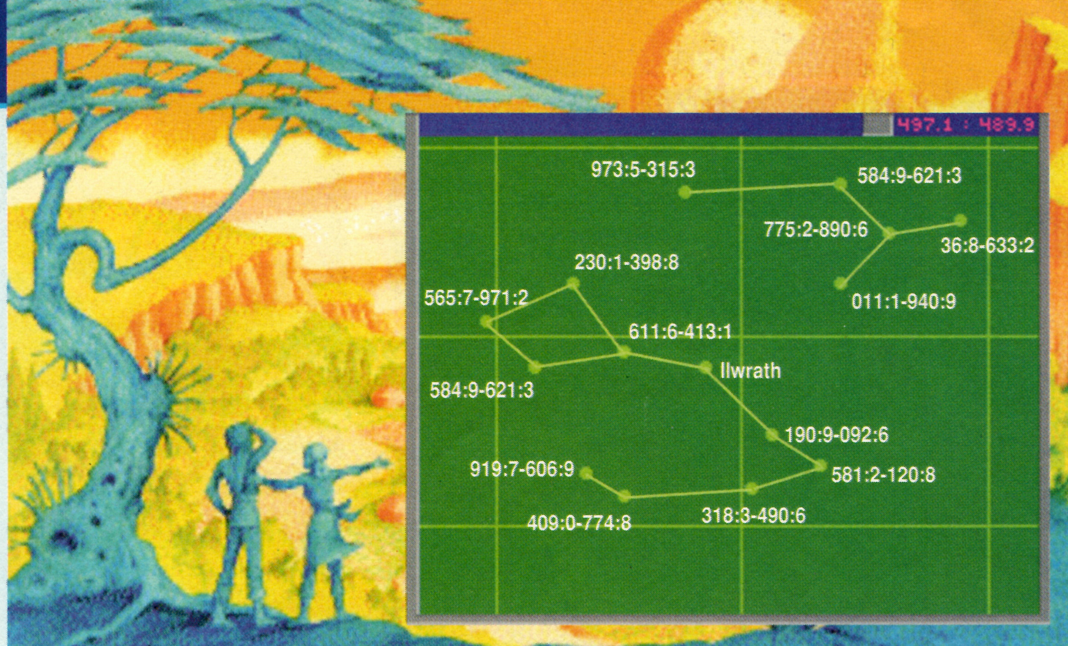


Hyvä loppukokoonpano viimeistä taistoa varten.

joka pikku painostuksella liittyy joukkoosi. Hän kertoo myös spathien kotimaailmasta. Spathit liittyvät puolellesi, kunhan olet käynyt tappamassa heidän planeettansa pinnalta pahat tyypit. Kannattaa muuten rakentaa parikin Spathi-alusta heti Starbaseen saavuttuasi, sillä jonkin ajan kuluttua pelkurit pistävät itse itsensä orjakilven alle, etkä saa heiltä enää kapteeneja aluksiin.

Syy Skylandrojen punaisten luotaimien hyökkäykseen selviää Beta Corvissa. Hyödyllisen tuhokoodin lisäksi Skylandrot tietävät paljon hyödyllisiä asioita.

Jossain vaiheessa komentaja ilmoittaa Rigelistä tulleesta hätäkutsusta. Erästä planeettaa kiertämästä löytyy pieni alus, joka kuuluu omituiselle rodulle, ZoqFoteille. Heidän surullinen tarinansa selviää vierailulla kotiplaneetalle. Heidän Stingeraluksensa ei ole kylläkään kovin hyvä taistelussa.



Lisää liittolaisia

Vekkuli Pkunk-rotu taistelee ilwrathia vastaan, ja he löytyvätkin aivan Ilwrathi-alueen alapuolelta. Saat heti Pkunkeilta neljä alusta mukaasi. Näillä aluksilla on hauska ominaisuus syntyä satunnaisesti uudestaan!

Jotta pkunkit pelastuisivat ilwratheilta, spathien kuulta on haettava umgahien lähetin, jonka spathit jättivät sinne mennessään suojakilven alle. Lennä sitten koordinaatteihin 022.9 : 266.6, käytä lähetintä ja ilwrathit hyökkäävät thraddashien kimppuun. Ennen sitä hoida hurjat Thraddash-taistelijat joukkoihisi vetämällä heitä kuonoon kunnes he ihastuvat kykyihisi, ja saat Torch-aluksen piirustukset käyttöösi.

Noin vuoden kuluttua pkunkit lähtevät kohti Yehat-aluetta tarkoituksenaan liittyä tähän esirotuunsa, mutta jos he pääsevät yehatien luo, heidät tuhotaan. Sen voi estää ei-järkipuheella taikauskoisille pkunkeille.

Kalamaisten Orz-otusten alus on kätevä taistelussa, ja siksi heidät kannattaa värvätä pian. Etsi siis orzit ja puhu, mutta älä kysele Androsyntheistä.

Hemaisevat Syreen-typykätkin päättivät jäädä orjakilven alle, koska rakastavat rauhaa, eivätkä halua vaarantaa itseään liittymällä joukkoihisi. Hakemalla Beta Copernicuksen I planeetalta todisteet myconien osallisuudesta syreenien kotiplaneetan tuhoon, suotuu Komentaja Talanalle, hän kuitenkin suostuu auttamaan sinua, jos etsit heidän aluksensa.

Syreenien alukset ovat Epsilon Camelopardiksen I planeetan I kuussa maahan louhitussa luolassa. Syreenit kostavat myconeille juonella, jossa sinulla on osasi. Mene Juffo-Wupin luokse ja kerro Organonin systeemissä sijaitsevasta planeetasta, jonne heidän olisi hyvä levittäytyä. Syreenit lähes tuhoavat myconit väijytyksessään, ja sinä pääset tutustumaan syreenien anatomiaan.

Kolme osaa kateissa

Utwig- ja Supox-rodut elävät naapureina Ur-Quan-alueiden toisella puolen. Molemmat liittyvät riveihisi, kun korjaat pyhän Ultronin. Supoxit lahjoittavat sinulle Ultronin rungon, mutta siitä puuttuu kolme osaa.

Ensimmäisen osan saa, kun kohtaa pkunkit ensimmäisen kerran. Toinen on thraddasheilla, ja sen saamiseksi on kaksi tapaa: joko suostuttelet heidät hyökkäämään Kohr-Ahien kimppuun, ja heidän lähtiessään taistoon käyt varastamassa esineen, tai hankkiudut heidän johtajakseen, jolloin saat käydä hakemassa sen. Esine on Zeta Draconiksella.

Kolmas osa on druugeilla. Druuget ovat melnormien tapaan kauppiasrotu. Unohda orjakauppa, ja tee diili joko Arcturukselta löytyvä Hyperwave Casterilla (jos sinulla on Umgahien vastaava) tai myconien munalla.



Avaruuden ikkuna

Arilou la'leelay on mystinen rotu, joka elää toisessa ulottuvuudessa. Quasi- eli näennäisavaruuteen pääsee pelin alkupuolella: joka kuun 17.–20. päivä koordinaatteihin 043.8 : 637.2 ilmestyy portti, joka vie quasiavaruuteen. Lennä kartalla näkyvään suurimpaan kohteeseen, joka on Ariloun koti. Jos olet kohtelias, he neuvovat hakemaan Alpha Pavoniksessa sijaitsevasta Ur-Quan-aluksen hylystä Warp Podin.

Kun tuot sen Ariloulle, he asentavat alukseesi kvasivarppimoottorin, jolla pääset kvasiavaruuteen ja sen porteista oikaisemaan lähes kaikkien tärkeiden paikkojen lähelle. Bensaa ja aikaa säästyy huimasti.

Shofixtit ovat lähes hävinneet räjäyttäessään aurinkonsa. Naispuolisia on vielä tusinan verran VUXien kenraali ZEXillä, miehiä tiedetään olevan vain yksi: Tanaka, joka partioi kotonaan Delta Gornossa. ZEX suostuu vaihtamaan shofixtinaisensa eliömuotoon, jota hänen eläintarhassaan ei vielä ole. ZEX antaa vihjeen, mistä otus löytyy: Delta Lyncikseltä. Eräältä planeetalta löydät hurjannäköisen, nopean örvelön. Ammu sitä, kunnes se muuttuu biojätteeksi ja vie ZEXille.

Delta Gornossa lentelee yksin rampa silmäpuoli Tanaka, jolla on kuitenkin jäljellä hurja luonteensa. Onneksi hänen aluksensa itsetuhomekanismi ei enää toimi! Herjaa häntä ja pakene taistelusta. Toista tämä, ja kun kolmannen kerran herjaat häntä, tajuaa hän viimein, ettet ole Ur-Quan. Kerro hänelle hänen suuresta tehtävästään ja luovuta neidot hänelle.

Yehatit olivat aiemmin liittoutuman puolella, mutta heidän kuningattarensa on liittynyt urquaneihin, joka on yehatien klaaneille suuri häpeä. Ota shofixti-alus mukaasi ja saat yehatit aloittamaan vallankumouksen. Kapinalliset täyttävät halutessasi kaikki vapaat aluspaikkasi yehatien aluksilla. Lisäksi he saapuvat lopputaistelun hetkellä tuomaan vahvistuksia.





Sa-Matra ja Sinä

Chenjesut ja Mmrnhmmrit ve-täytyivät sodan päätyttyä Procyoniin orjakilven alle tarkoituksenaan kehittää näiden kahden rodun sekoitus, Chmmrit.

Käyttämällä umgahien lähetintä saat viestittyä orjakilven läpikin, joten voit kysyä heiltä neuvoa, muun muassa Sa-Matrasta, jonka tehtävä pitäisi pelin tässä vaiheessa olla jo selvä.

Sa-Matran tuhoamiseen tarvitset utwigien pommin, jonka saat Zeta Hyadekselta Ultronin korjauksen jälkeen. Druuget tosin haluavat sen myös ja joudut taisteluun. Lisäksi sinulla on oltava jokin keino harhauttaa ur-quanit, sillä Sa-Matra on hyvin vartioitu. Ariloulta kuulet, että Ur-Quan-aluksen hylystä löytyi elävä Talking Pet, jota ur-quanit käyttävät tulkkeinaan. Otus oli pahoin haavoittunut, joten he antoivat sen umgahien hoitoon, ja se löytyy Beta Orionista. Otuksen kieroilua vastaan tarvitset kuitenkin Taalojen mielisuojan, joka löytyy Delta Vulpeculaella.

Loppurutistus

Vielä on saatava Procyonin orjakilpi häviämään. Myconien tuhon jälkeen piipahda "pyhässä paikassa", löydät jotain tarkoitukseen sopivaa, jota käytät Procyonissa.

Nyt emoaluksessasi on vain kuusi etummaista moduulipaikkaa vapaina, sillä lopputilan vie chmmrien asentama jättimäinen pommi. Toisaalta tämän jälkeen on kaikki ilmaista, eikä sinun tarvitse etkä edes voi etsiä mineraaleja. Kuusi tyhjää paikkaa kannattaa täyttää yhdellä bensatankilla, yhdellä miehistötilalla, kahdella tykillä (kaksi etummaista paikkaa), yhdellä Shiva Furnacella, ja yhdellä A.T.S:llä. Täytä myös aluspaikat aluksilla.

Nyt on loppurytistyksen paikka. Lennä Delta Craterikseen, jossa näet planeetan, jota ympäröi molempien Ur-Quan-lajien tiheä rengas. Käske dnyarria harhauttamaan heidät ja lennä planeetalle. Planeettaa kiertää massiivinen Sa-Matra, jota on vielä vartioimassa kolme kumpaakin Ur-Quanita. Itse Sa-Matran tuhotaksesi sinun on ensin tuhottava suojageneraattorit, ja sitten vietävä emoaluksesi aivan Sa-Matran viereen. Sitten vain istut, katselet loppudemoa, ja jäät odottamaan Star Control 3:sta, jota loppudemo povailee!

Juha Mäkinen



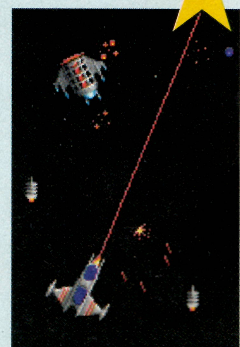
Rotu/esine tms.	Tähden nimi	Koordinaatit
Spathi	Epsilon Muscae	241.6 : 368.7
ZoqFot	Alpha Tucanae	400.0 : 543.7
Pkunk	Gamma Krueger	052.2 : 052.5
Ilwrath	Alpha Bootis	022.9 : 266.6
Orz	Gamma Vulpeculae	371.3 : 253.7
Druuge	Zeta Persei	946.9 : 280.6
Arilou	(Portti quasiavaruuteen)	043.8 : 637.2
Yehat	Gamma Serpentis	492.3 : 029.4
Umgah	Beta Orionis	197.8 : 596.8
Supox	Beta Librae	741.4 : 912.4
Slylandro	Beta Corvi	033.3 : 981.2
Chmmr	Procyon	074.2 : 226.8
Syreen	Betelgeuse	412.5 : 377.0
Mycon(Juffo-Wup)	Epsilon Scorpii	629.1 : 220.8
Thraddash	Delta Draconis	253.5 : 835.8
VUX (Kenraali ZEX)	Alpha Cerenkov	422.1 : 198.6
Shofixti (Tanaka)	Delta Gorno	290.8 : 026.9
Ur-Quan (Sa-Matra)	Delta Crateris	620.0 : 593.5
Aqua Helix	Zeta Draconis	277.6 : 867.3
Hyperwave caster	Arcturus	964.5 : 579.1
Ur-Quanin hylky	Alpha Pavonis	056.2 : 800.0
ZEXin tahtoma otus	Delta Lyncis	570.4 : 979.5
Syreenien ex-koti	Beta Copernicus	600.8 : 263.1
Myconien "pyhä paikka"	Beta Brahe	639.5 : 231.2
Taalo shield	Delta Vulpeculae	372.1 : 261.9
Syreenien alukset	Epsilon Camelopardalis	593.7 : 393.7
Utwigien pommi	Zeta Hyades	850.0 : 937.2

Eri rotujen kotitähdet ja muut tärkeät paikat.



Koordinaatit quasiavaruudessa	Koordinaatit hyperavaruudessa
544.0 : 532.0	036.8 : 633.2
520.0 : 540.0	584.9 : 621.3
530.0 : 528.0	775.2 : 890.6
520.0 : 514.0	011.1 : 940.9
488.0 : 538.0	973.5 : 315.3
466.0 : 514.0	230.1 : 398.8
448.0 : 504.0	565.7 : 971.2
458.0 : 492.0	860.7 : 015.1
476.0 : 496.0	611.6 : 413.1
468.0 : 464.0	921.0 : 610.4
476.0 : 458.0	409.0 : 774.8
492.0 : 492.0	005.0 : 164.7
502.0 : 460.0	318.3 : 490.6
516.0 : 466.0	567.3 : 120.7

Paikat, jonne quasiavaruuden porteista pääsee.





BAD LUCK?

Tule ja testaa. Tietokonepelit.
Ja kaikki muut.

Tietokonepelit ★ Videopelit ★ Flipperit
Lautapelit ★ Darts ★ Rahapelit ★ Tietopelit ★ RC-autot
Subbuteo ★ Bingo ★ Automaattipelit ★ Šakki
Pöytäjääkiekko ★ Petanque ★ Biljardi
Peliuutuudet ★ ym. ym.

Valloita kiihkeä PELI!-maailma, muutamalla kympillä koko päivä. Ohjelmaa osastoilla ja areenalla. Esityksiä, kilpailuja, turnauksia. Gladiaattoritnäytös. Tähtivieraita ja haasteotteluita. Tule, pelaa ja voita!

PELI!
MESSUT

Tampereen Pirkkahallissa
13.-16. toukokuuta

AUKIOLOAJAT:

to 13.5.	klo 12-19
pe 14.5.	klo 12-19
la 15.5.	klo 10-18
su 16.5.	klo 11-18

LIPUT:

aikuiset	40 mk
alle 18 v.	20 mk

TM & ©1992 LUCAS FILM LTD. All rights reserved.

TV-SANKARI PUHELIMESSASI !

9700-1960

K-16

Indiana Jones JUNIOR

LÄHDE SEIKKAILUUN VAAROJEN POLULLE INDIANA JONES JUNIORIN KANSSA. PARHAILLE MAHTAVIA VIIKKO- JA KUUKAUSIPALKINTOJA.

9700-5105 BATMAN



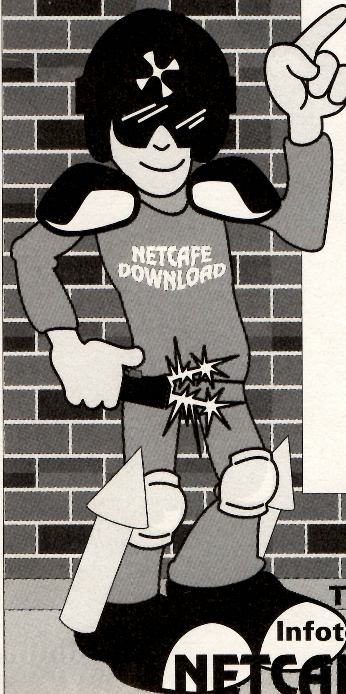
-paluu

LÄHDE MUKAAN SEIKKAILUUN. VOITA ITSELLESI VIIKKO- TAI KUUKAUSIPALKINTO. PALKINTOINA Sega -TUOTTEITA ONKO SINUSTA BATMANIKSI?

Soita ja kokeile !

Teleworld, PL 294, 00121 Hki. Hinta 5,80 / min. + ppm. Vain näppäinpuh.

PELIT UUSIKSI!



TUHANSIA PELEJÄ!

31.000 OHJELMAA
112 HAKEMISTOA
25 WINDOWS- JA
9 PELIHAKEMISTOA:

GAMEADVE, GAMEARCA, GAMEBOAR, GAMECARD, GAMEFLY, GAMESOLS, GAMES, GAMEWIN, GAMEWORD

SOITA MODEEMILLA
INFOTEL 0772 TAI
TELESAMPO 929292
ANNA KOMENTO
"SI DOWNLOAD"
JA DOWNLOADAA
JOKIN YLI 31.000
OHJELMASTA PC:LLE.

Telesampo 1,20mk/min
Infotel 0,80mk/min + verkkom.

NETCAFE DOWNLOAD





Koodeja kerrakseen

●● Populous II on suosituimmuusasteeltaan huippuluokkaa ja sen koodeja on toivottu kerran jos toisenkin. Eli olkaa hyvät: Populous II:sen koodit 200. kentästä loppuun asti. Jokainenhan nyt ne 200 ensimmäistä läpi on pelannut...

200	OPEMAK	237	UPVE	274	TUOWAF	311	MNERAC	348	DDTHAG	385	AAUPAD	423	WOUBAC	460	UBTIAT
201	AMJIAG	238	FEEMAD	275	NEVEAT	312	PIOWAK	349	WIERAB	387	ALER	424	ATTHAK	461	HEUBAB
202	UMQU	239	UHWIAF	276	NGALAC	313	NEMNAG	350	GHOMAD	388	OMOMAC	425	UXETAT	462	UGGHAD
203	EMACAD	240	PEQUAT	277	ITWIAK	314	ISALAB	351	SUMNAF	389	AKMNAK	426	ALOMAB	463	LEETAG
204	UBITAF	241	SUABAC	278	MMUHAG	315	LYINAD	352	LDAM	390	OOAMAT	427	UNMMAD	464	QUHO
205	HEOPAT	242	ERITAK	279	SIABAB	316	INUHAF	353	MOINAC	391	AGINAB	428	MEAMAG	465	ETMMAC
206	UGUXAB	243	TTWOAG	280	VEEGAD	317	LL	354	ABUHAK	392	OPUGAD	429	UPIM	466	TUATAF
207	LEHEAK	244	EGUX	281	TIWOAF	318	JIEGAC	355	HOAAAT	393	AMAAAG	430	FEUGAC	471	SIOW
208	QUSOAG	245	CCMEAD	282	UXNEAT	319	THOOAK	356	ADEGAB	394	UMNE	431	UHLDAK	472	VEMNAC
209	ETTU	246	IISOAF	283	IMMEAC	320	DONEAG	357	OWOAAD	395	EMOOAC	432	PENEAT	473	TIALAF
210	TUADAD	247	MNSUAT	284	DDJIAK	321	AAMEAB	358	AFNEAF	396	UBVEAK	433	SUOWAB	474	UXINAT
211	NESIAF	248	PIADAC	285	WISUAG	322	LOJIAD	359	WOEM	397	HEEMAT	434	ERVEAD	475	IMUHAB
212	NGUXAT	249	NEIIAK	286	GHCAB	323	ACSUAF	360	ATJIAC	398	UGWIAB	435	TTALAG	476	DDAAAK
213	ITDDAB	250	ISUXAG	287	SOIIAD	324	OMAC	361	UXQUAK	399	LEQUAD	436	EGWI	477	WIEGAG
214	MMFEAK	251	LYLY	288	LDUPAF	325	AKIIAC	362	ALACAT	400	QUABAG	437	CCUHAC	478	GHOO
215	SIMOAG	252	INFEAD	289	MOLYAT	326	OOOPAK	363	UNITAB	401	ETIT	438	IIABAF	479	SONEAC
216	VETT	253	LLDOAF	290	ABFEAC	327	AGLYAG	364	MEOPAD	402	TUWOAK	439	MNEGAT	480	LDEMAF
217	TIAFAD	254	JITTAT	291	HODOAK	328	OPHEAB	365	UPUXAF	403	NEUXAK	440	PIWOAB	481	MOJIAT
218	UXPIAF	255	THAKAC	292	ADTTAG	329	AMDOAD	366	FEHE	404	NGMEAT	441	NENEAD	482	ABSUAB
219	IMUNAT	256	DOPIAK	293	OWKAB	330	UMTUAF	367	UHSOAC	405	ITSOAB	442	ISMEAG	483	HOACAK
220	DDLLAB	257	AAUNAG	294	AFPIAD	331	EMAK	368	PETUAK	406	MMSUAD	443	LYJI	484	ADIIAG
221	WIPEAK	258	LOLL	295	WOUMAF	332	UBSIAC	369	SUADAT	407	SIADAG	444	INSUAC	485	OWOP
222	GHLOAG	259	ACPEAD	296	ATLLAT	333	HEUMAK	370	ERSIAB	408	VEII	445	LLACAF	486	AFLYAC
223	SOCC	260	OMLOAF	297	UXLEAC	334	UGDDAG	371	TTUXAD	409	TIUXAC	446	JIIIAT	487	WOHEAF
224	LDAGAD	261	AKCCAT	298	ALLOAC	335	LELEAB	372	EGDDAF	410	UXLYAK	447	THOPAD	488	ATDOAT
225	MOISAF	262	OOAGAC	299	UNNGAG	336	QUMOAD	373	CCFE	411	IMFEAT	448	DOLYAD	489	UXTUAB
226	ABUPAT	263	AGISAK	300	MEAGAB	337	ETNGAF	374	IIMOAC	412	DDDOAB	449	AAFEAG	490	ALAKAK
227	HOTHAB	264	OPUBAG	301	UPTIAD	338	TUAF	375	MNTTAK	413	WITTAD	450	LODO	491	UNSIAG
228	ADERAK	265	AMTH	302	FEUBAF	339	NETIAC	376	PIAFAT	414	GHAKAG	451	ACTTAC	492	MEUM
229	OWOMAG	266	UMETAD	303	UHGHAT	340	NGUNAK	377	NEPIAB	415	SOPI	452	OMAKAF	493	UPPDAC
230	AFMN	267	EMOMAF	304	PEETAC	341	ITGHAG	378	ISUNAD	416	LDUMAC	453	AKPIAT	494	FELEAF
231	WOAMAD	268	UBMMAT	305	SUHOAK	342	MMPEAB	379	LYLLAF	417	MOLLAK	454	OOUMAB	495	UHMOAT
232	ATINAF	269	HEAMAC	306	ERMMAG	343	SIHOAD	380	INPE	418	ABPEAT	455	AGLLAD	496	PENGAB
233	UXUGAT	270	UGIMAK	307	TTATAB	344	VECCAF	381	LLLOAC	419	HOLOAB	456	OPLEAG	497	SUAFAK
234	ALAAAC	271	LEUGAG	308	EGIMAD	345	TIAT	382	JICCAK	420	ADCCAD	457	AMLO	498	ERTIAG
235	UNNEAK	272	QULD	309	CCUPAF	346	UXISAC	383	THAGAT	421	OWAGAG	458	UMNGAC	499	TTUN
236	MEOOAG	273	ETNEAD	310	IILDAT	347	IMUPAK	384	DUISAB	422	AFIS	459	EMAGAF	500	EGGHAC

501 CCPEAF
502 IIHOAT
503 MNCCAB
504 PIATAK
505 NEISAG
506 ISUP
507 LYTHAK
508 INERAF
509 LLOMAT
510 JIMNAB
511 THAMAK
512 DOINAG
513 AAUH
514 LOAAAD
515 ACEGAF
516 OMOAAT
517 AKNEAB
518 OOEMAK
519 AGJIAG
520 OPQU
521 AMACAD
522 UMITAF
523 EMOPAT
524 UBUXAB
525 HEHEAK
526 UGSOAG
527 LETU
528 QUADAD
529 ETSIAF
530 TUUXAT
531 NEDDAB
532 NGFEAK
533 ITMOAG
534 MMTT
535 SIAFAD
536 VEPIAF
537 TIUNAT
538 UXLLAB
539 IMPEAK
540 DDLOAG
541 WICC
542 GHGAD
543 SOISAF
544 LDUBAT
545 MOTHAB
546 ABERAK
547 HOOMAG
548 ADMN
549 OWAMAD
550 AFINAF
551 WOUGAT
552 ATAAAC
553 UXNEAK
554 ALOOAG
555 UNVE
556 MEEMAD
557 UPWIAF
558 FEQUAT
559 UHABAC
560 PEITAK
561 SUWOAG
562 ERUX
563 TTMEAD
564 EGSOAF
565 CCSUAT
566 IIADAC
567 MNIIAK
568 PIUXAG
569 NELY
570 ISFEAD
571 LYDOAF
572 INTTAT
573 LLAKAC
574 JIPIAK
575 THUMAG
576 DOLL
577 AAPEAD
578 LOLOAF
579 ACCCAT
580 OMAGAC
581 AKISAK
582 OOUBAG
583 AGTH
584 OPETAD
585 AMOMAF
586 UMMMAT
587 EMAMAC
588 UBIMAK
589 HEUGAG
590 UGLD
591 LENEAD
592 QUOWAF
593 ETVEAT
594 TUALAC
595 NEWIAK
596 NGUHAG
597 ITABAB
598 MMEGAD
599 SIWOAT
600 VENEAT
601 TIMEAC
602 UXJIAK
603 IMSUAG
604 DDACAB
605 WIIAD
606 GHOPAF
607 SOLYAT
608 LDHEAC
609 MODOAK
610 ABTTAG
611 HOAKAB
612 ADPIAD
613 OWUMAF
614 AFLLAT
615 WOLEAC
616 ATLOAC
617 UXNGAG
618 ALAGAB
619 UNTIAD
620 MEUBAF
621 UPGHAT
622 FEETAC
623 UHHOAK
624 PEMMAG
625 SUATAB
626 ERIMAD
627 TTUPAF
628 EGLDAT
629 CCERAC
630 IIOWAK
631 MNMNAG
632 PIALAB
633 NEINAD
636 INEGAC
637 LLOOAK
638 JINEAG
639 THEMAB
640 DOJIAD
641 AASUAF
642 LOAC
643 ACIIAC
644 OMOPAK
645 AKLYAG
646 OOHEAB
647 AGDOAD
648 OPTUAF
649 AMAK
650 UMSIAC
651 EMUMAC
652 UBBDAG
653 HELEAB
654 UGMOAD
655 LENGAF
656 QUAF
657 ETTIAC
658 TUUNAK
659 NEGHAG
660 NGPEAB
661 ITHOAD
662 MMCCAF
663 SIAT
664 VEISAC
665 TIUPAK
666 UXTHAG



667 IMERAB
668 DDOMAD
669 WIMNAF
670 GHAM
671 SOINAC
672 LDUGAK
673 MOAAAT
674 EBEGAB
675 HOOOAD
676 ADNEAF
677 OWEM
678 AFJIAC
679 WOQUAK
680 ATACAT
681 UXITAB
682 ALOPAD
683 UNUXAF
684 MEHE
685 UPSOAC
686 FETUAK
687 UHADAT
688 PESIAB
689 SUUXAD
690 ERDDAF
691 TTFE
692 EGMOAC
693 CCTTAC
694 IIAFAT
695 MNPIAB
696 PIUNAD
697 NELLAF
698 LYLOAK
699 ISPE
700 INCCAK
701 LLAGAT
702 JIISAB
703 THUBAD
704 DOTHAF
705 AAER
706 LOOMAC
707 ACMNAK
708 OMAMAT
709 AKINAB
710 OOUGAD
711 AGAAAG
712 OPNE
713 AMOOAC
714 UMVEAK
715 EMEMAT
716 UBWIAB
717 EMEMAT
718 UGABAG
719 LEIT
720 QUWOAC
721 ETUXAK
722 TUMEAT
723 NESOAB
724 NGSUAD
725 ITADAG
726 MMII
727 SIUXAC
728 VELYAC
729 TIFEAT
730 UXDOAB
731 IMTTAD
732 DDAKAG
733 WIPI
734 GHUMAC
735 SOLLAK
736 LDLEAT
737 MOLOAB
738 ABCCAD
739 HOAGAG
740 ADIS
741 OWUBAC
742 AFTHAK
743 WOETAT
744 ATOMAB
745 UXMMAD
746 ALAMAG
747 UNIM
748 MEUGAC
749 UPLDAK
750 FENEAT
751 UHOWAB
752 PEVEAD
753 SUALAG
754 ERWI
755 TTUHAC
756 EGABAF
757 CCEGAT
758 IIWOAB
759 MNNEAD
760 PIMEAG
761 NEJI
762 ISSUAC
763 LYACAF
764 INIIAT
765 LLOPAB
766 JILYAD
767 THHEAG
768 DODO
769 AATTAC
770 LOAKAF
771 ACPIAT
772 OMUMAD
773 AKLLAD
774 OOLEAG
775 AGLO
776 OPNGAC
777 AMAGAF
778 UMTIAT
779 EMUBAB
780 UBGHAD
781 HEETAG
782 UGHO
785 ETIMAT
786 TUUPAB
787 NELDAD
788 NGERAC
789 ITOW
790 MMMNAC
791 SIALAF
792 VEINAT
793 TIUHAB
794 UXAAAK
795 IMEGAG
796 DDOO
797 WINEAC
798 GHEMAF
799 SOJIAT
800 LDQUAB
801 MOACAK
802 ABIIAG
803 HOOP
804 ADLYAC
805 OWHEAF
806 AFDOAT
807 WOTUAB
808 ATAKAK
809 UXSIAG
810 ALUM
811 UNNDAC
812 MELEAF
813 UPMOAT
814 FENGAB
815 UHAFAK
816 PETIAG
817 SUUN
818 ERGHAC
819 TTPEAF
820 EGHOAT
821 CCCCAB
822 IIATAK
823 MNISAG
824 PIUP
825 NETHAC
826 ISERAF
827 LYOMAT
828 INMNAB
829 LLAMAK
830 JIINAG
831 THUG
832 DOAAD
833 AAEGAF
834 LOOAT
835 ACNEAB
836 OMEMAK
837 AKJIAG
838 OOQU
839 AGACAD
840 OPITAF
841 AMOPAT
842 UMUXAB
843 EMHEAK
844 UBSOAG
845 HETU
846 UGADAD
847 LESIAF
848 QUUXAT
849 ETDDAB
850 TUFEAK
851 NEMOAG
852 NGTT
853 ITAFAD
854 MMPIAF
855 SIUNAT
856 VELLAB
857 TIPEAK
858 UXLOAG
859 IMCC
860 DDAGAD
861 WIISAF
862 GHUBAT
863 SOTHAB
864 LDETAK
865 MOOMAG
866 ABMN
867 HOAMAD
868 ADINAF
869 OWUGAT
870 AFAAAC
871 WONEAK
872 ATOOAG
873 UXVE
874 ALEMAD
875 UNWIAF
876 MEQUAT
877 UPABAC
878 FEITAK
879 UHWOAG
880 PEUX
881 SUMEAD
882 ERSOAF
883 TTSUAT
884 EGADAC
885 CCIIAK
886 IIUXAG
887 MNLY
888 PIFEAD
889 NEDOAF
890 ISTTAT
891 LYAKAC
892 INPIAK
893 LLUMAG
894 JILL
895 THLEAD
896 DOLOAF
897 AACCAT
898 LOAGAC
899 ACISAK
900 OMUBAG
901 AKTH
902 OOETAD
903 AGOMAF
904 OPMMAT
905 AMAMAC
906 UMIMAK
907 EMUGAG
908 UBLD
909 HENEAD
910 UGOWAF
911 LEVEAT
912 QUALAC
913 ETWIAK
914 TUUHAG
915 NEABAB
916 NGEGAD
917 ITWOAF
918 MMNEAT
919 SIMEAC
920 VEJIAK
921 TISUAG
922 UXACAB
923 IMIIAD
924 DDOPAF
925 WILYAT
926 GHHEAC
927 SODOAK
928 LDTUAG
929 MOAKAB
930 ABPIAD
931 HOUMAF
932 ADLLAT
933 OWLEAC
934 AFLOAK
935 WONGAG
936 ATAGAB
937 UXTIAD
938 ALUBAF
939 UNGHAT
940 MEETAC
941 UPHOAK
942 FEMMAG
943 UHATAB
944 PEIMAD
945 SUUPAF
946 ERLDAT
947 TTERAC
948 EGOWAK
949 CCMNAG
950 IIALAB
951 MNINAD
952 PIUHAF
953 NE
954 ISEGAC
955 LYOOAK
956 INNEAG
957 LLEMAB
958 JIJIAD
959 THQUAF
960 DOAC
961 AAIIAC
962 LOOPAK
963 ACLYAG
964 OMHEAB
965 AKDOAD
966 OOTUAF
967 AGAK
968 OPSIAC
969 AMUMAK
970 UMDDAG
971 EMLEAB
972 UBMOAD
973 HENGAF
974 UGAF
975 LETIAC
976 QUUNAK
977 ETGHAG
978 TUPEAB
979 NEHOAD
980 NGCCAF
981 ITAT
982 MMISAC
983 SIUPAK
984 VETHAG
985 TIERAB
986 UXOMAD
987 IMMNAF
988 DDAM
989 WIINAC
990 GHUGAK
991 SOAAAT
992 LDNEAB
993 MOOOAD
994 ABNEAF
995 HOEM
996 ADJIAC
997 OWQUAK
998 AFACAT
999 WOITAB

Sami Kanninen



Hyvästit muistiongelmille

"Not enough memory to run the program." "Not enough XMS." "Not enough EMS." Tai sitten pelkkä tilt. Tuttua? Joku peli suostuu toimimaan PC:ssä kuin PC:ssä, joku toinen taas vaatii lisää sitä tai tätä muistia ennen kuin inahtaakaan. Mutta miten sitä muistia sitten saa lisää? Pelit-lehti selvitti PC:n muistiongelmien salat, näistä asioista kun tulee hirvittävästi kyselyitä.



Onhan se noloa, että vaikka koneessa on neljä megatavua keskusmuistia, peli valittaa sen vähyydestä eikä toimi. PC on siitä hauskan antiikkinen kone, että pelit pyörivät 640 kilon perusmuistissa, huolimatta siitä paljonko koneessa teoriassa on. Jos koneessa on vaikka Windows ja paljon apuohjelmia, laiteajureita tai muuta sellaista, jää perusmuistia liian vähän vapaaksi. Toinen ongelma on perusmuistin lisänä oleva muisti, joka on yleensä peleille kelpaamattomassa muodossa. Tästä syystä esimerkiksi äänikortin sinänsä tukemat digitoidut efektit saattavat jäädä kuulematta.

Mitä pelit haluavat

Perusmuistia pelit luonnollisesti haluavat varsin paljon. Yleensä pelit tyytyvät alle 590 kilotavuun vapaata perusmuistia, mutta monet vaativat jopa reippaasti 600 kilotavua. Vapaana oleva perusmuistin määrä (ja muutkin muistit) selviävät Dos 5:ssa kirjoittamalla **mem**, muissa Dos-versioissa komennolla **chkdsk**.

Kun pelit haluavat lisämuistia, ne lähes aina tarvitsevat nimen omaan Expanded-muistia. Koneen muisti on Windows- sun muuta käyttöä varten kuitenkin Extended-muistia, joka kelpaa vain harvalle pelille.

Nyt teemme, askel askeleelta, käynnistyslevykkeen, joka vapauttaa tarpeeksi perusmuistia ja muuttaa lisämuistin peleille kelpaavaan muotoon. Oletamme, että käytössä on 386SX tai siitä ylöspäin sekä Dos 5.00. Mikäli Dosista on vanhempi versio, suosittelemme päivitystä. Muistiajureita on Dosin mukana tulevan EMM386.EXEn lisäksi muun muassa QEMM, mutta yleensä pelit ovat takuuvarmasti yhteensopivia EMM386:n kanssa.

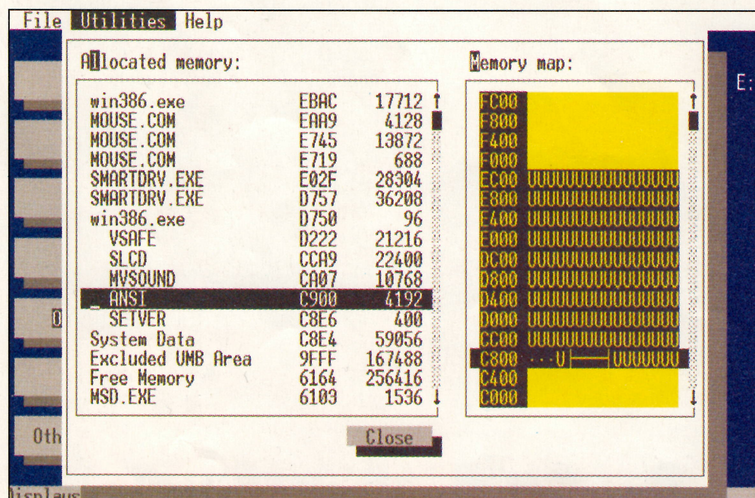
Käynnistyslevyke askel askeleelta

Boottilevyke tehdään asettamalla levy A-asemaan ja kirjoittamalla
format A: /S

Lopputuloksena syntyvälle levykkeelle siirtyy käyttöjärjestelmä, mutta siltä puuttuvat kaikki mahdolliset laite- ja muistiajurit, joten seuraavaksi otetaan esille tekstinkäsittelyohjelma tai editori (vaikka Dosin **edit** ja rakennamme levykkeelle **config.sys**-tiedoston. Tärkeää on tallentaa lopputulos puhtaana ASCIIna.

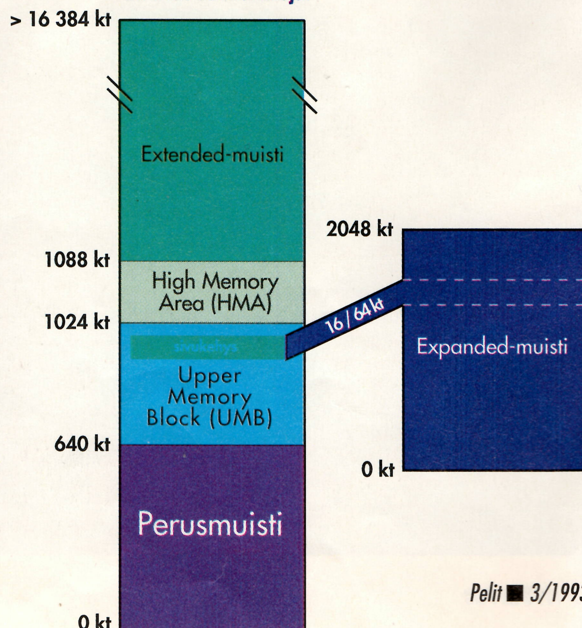
Alkuun tulee rivi
device=C:\Dos\himem.sys

Tällä ladataan muistiajuri, ja sen on oltava ensimmäisenä configissa. Nyt tarkistetaan manuaalista, haluaako peli Extended- (harvinaista) vaiko yleisempää Expanded-muistia (EMS). Jos peli haluaa Extendediä, jätetään seuraava rivi väliin. Muun muassa



Kuva 1. Windowsin mukana tulee Microsoft System Diagnostics -ohjelma, jonka havainnollisella grafiikalla koneen muistin rakenteen kiemuroita voi tutkia.

Kuva 2. PC:n muistin rakenne. PC:n muisti koostuu monesta osasta. Sivukehys voidaan ohjelmallisesti siirtää haluttuun kohtaan expanded-muistia, jolloin pienellä ikkunalla voidaan käyttää usean megatavun muistia. Muistien määrät kuvassa ovat esimerkkejä.



Muistityypit

EMS Expanded Memory Specification (laajennettu muisti). Tämä oli ensimmäinen tapa saada koneeseen yli 640 kilotavua muistia. EMS-muisti tunnetaan myös nimellä Expanded-muisti. Vanhoissa ohjelmissa EMS-muisti saattaa kulkea nimellä LIM (nimi tulee muistirakenteen alkuperäisistä suunnittelijoista, Lotus, Intel, Microsoft). Koska 8088-pohjainen kone pystyy osoittamaan vain yhden megatavun muistia (eli PC:n perusmuistin), ei esimerkiksi yhden megatavun lisämuistia voitu kytkeä koneeseen suoraan. EMS-muistin avulla koneeseen voitiin lisätä muistia jopa 16 megatavua. EMS-muistin käyttö varaa ensimmäisen megatavun muistialueelta 16 tai 64 kilotavun sivukehyksen, johon EMS-muistinhallintaohjelma hakee kulloinkin tarvittavan kohdan muististaan.

80286-koneissa EMS-muistin emulointi vaatii erikseen hankittavan muistinhallintaohjelman. 286-koneissa on myös ollut lisäkortteja, joiden muisti on valmiiksi EMS-tyyppistä.

EXT Extended Memory (jatkettu muisti). Extended-muisti syntyi 286-koneiden aikoihin (ei toimi 8088-koneissa). Nimensä mukaisesti muisti on jatkoa koneen perusmuistille. Extended-muisti alkaa siis aina perusmuistin jälkeen ensimmäisen megatavun kohdalta ja jatkuu yhtenäisenä muistin määrän verran. Käytännössä kaikki yli yhden megan muisti on nykyisissä koneissa Extended-muistia.

Extended-muistin ongelmana on, että muistin osoittaminen ensimmäisen megatavun yläpuolelta (siis Extended-muistin) ei ole DOSin käyttämän prosessoritilan vuoksi mahdollista. Yhden megatavun yläpuolelle olevaa muistia voidaan osoittaa vain prosessorin ns. suojatussa tilassa (protected mode). Paljon muistia vaativat pelit siirtävätkin prosessorin ainakin hetkellisesti suojattuun tilaan ja pääsevät käyttämään extended-muistia. EMS-muistin kohdalla kerrotaan kuinka extended-muistista voidaan emuloida expanded-muistia. Kuva 2 selventää muistin rakennetta.

XMS Extended Memory Specification. Microsoftin vakiinnuttama tapa käyttää extended-muistia. HIMEM.SYS-laiteohjain hoitaa tämän.

HMA High Memory Area (ylämuisti). 64 kilotavun alue ensimmäisen megatavun jälkeen. Käytön vaatimuksena on, että koneessa on Extended-muistia. DOS-lataa itsensä HMA-alueelle, jos CONFIG.SYS-tiedostossa on rivi DOS=HIGH,UMB. Jos ohjelma ei käynnisty ja ilmoittaa "High Memory Area (HMA) already in use", on HIGH-tarkenne poistettava config-tiedostosta.

UMB Upper Memory Block (ylämuistilohko) tarkoittaa 640 kilotavun ja yhden megatavun (1024 kt) välissä olevaa muistialuetta. Tällä muistialueella on koneen näytönohjaimen näyttömuisti, BIOS ja koneen oma BIOS. Tilaa jää kuitenkin vielä käyttämättä ja nykyiset DOS-versiot osaavat sijoittaa käyttämättömät muistialueet extended-muistiin, joihin voi ladata laiteohjaimia.

Dune II ja Comanche vaativat Extendediä.

Extended-muistin muuttamiseen Expandediksi käytetään Dos 5.00:n mukana tulevaa EMM386-ohjelmaa. Pelin manuaali saattaa jopa kertoa, paljonko sitä vaaditaan. Jollei kerro, 2048 kiloa yleensä riittää.

devicehigh=C:\Dos\EMM386.exe 2048 ram frame=d000

(*Ylläoleva listaus kirjoitetaan yhdelle riville.*)

Perusmuistia vapautuu siirtämällä Dos piiloon komennolla

Dos=high,umb

Seuraaville riveille sitten koneen vaatimat

files=30

buffers=30

Laiteajurit puuttuvat vielä. Pelilevyllä harvemmin tarvitaan muuta kuin hiiriajuri ja mahdollisesti äänikorttiajuri. Etsitään sen hakemiston nimi, jossa hiiriajuri on. Oletamme esimerkissä, että se on C-asemalla hakemistossa **mouse** nimellä **mouse.sys**. Jos ajuri on **.com**-päätteinen, ladataan se **autoexec.bat**ista.

devicehigh=C:\mouse\mouse.sys

Yleensä äänikorttien ajureista ei tarvitse huolehtia, pelit osaavat huolehtia siitä itse, kun niille vain ilmoittaa mikä kortti on kysymyksessä. Mikäli ajuria vaaditaan, konsultoidaan kortin manuaalia ja lisätään seuraava rivi käyttäen oikeita tiedosto- ja hakemistonimiä

devicehigh = C:\soundcrd\sounddrv.sys.

Nyt config.sys on valmis ja se tallennetaan käynnistyslevykkeelle.

Seuraavaksi teemme **autoexec.bat**in, joka alkaa perusasioilla

@echo off

prompt pg

path=C:\;C:\Dos

Jos haluat suomenkielisen näppiksen, lisää

loadhighkeyb su,,C:\Dos\keyboard.sys

Jos hiiriajuria ei ladattu configissa, lisää

loadhigh C:\mouse\mouse

Kokeillaan toimiiko levyke käynnistämällä kone niin, että levyke on A-asemassa, jolloin asetukset otetaan siltä, ja koneen kiintolevyllä oleva konfiguraatio säilyy. Noin 620 kilotavua perusmuistia pitäisi olla vapaana.

Muista, että levykkeen käytössä piilee virusvaara. Jos levykkeen käynnistystietoihin jostain syystä pääsee leviämään virus, pääsee se leviämään myös koneen kiintolevylle levykkeeltä käynnistettäsessä. Ja tätä kautta virus leviää sitten edelleen muille levykkeille, joita koneessa käytetään. Virusten välttämisessähän yksi perussäännöistä on se, ettei konetta saa käynnistää muulta kuin alkuperäiseltä MS-DOS-levykkeeltä, jossa on aina ollut kirjoitussuoja päällä. Toinen on kavereilta kopioitujen pelien tiukka välttäminen.

Käytännön kikkoja ja sirpaletietoa

Jos esimerkiksi lentosimun näppäinkartta ja oma näppäimistösi eivät vastaa toisiaan, muuta näppis jenkkimalliseksi pitämällä alhaalla näppäimiä Ctrl ja Alt ja painamalla F1:stä. Oma näppis palaa, kun samalla tekniikalla painat F2:sta.

Yksi yleinen syy toimimattomiin peleihin ovat kiintolevytuplaajat, joista osa peleistä ei pidä sitten pätkän vertaa.

Huomatkaa vielä, että rivi (kiintolevy: 14 Mt) peliarvostelun lopussa tarkoittaa nimenomaan kiintolevytilaa, jonka peli tarvitsee, ei siis muistia!

Syvällisempää salatietoa

Mihin esimerkiksi jakautuu 386SX-mikron neljä megatavua muistia? Perusmuistia on 640 kilotavua, mutta mihin häviää loput? Kolme megatavua (3072 kilotavua) on Extended-muistia, jota pääsevät käyttämään vain sitä tarvitsevat ohjelmat. Tästä kolmesta megatavusta DOS varastaa vielä itselleen 64 kiloa säästääkseen mahdollisimman paljon perusmuistia muuhun käyttöön.

Mutta 4096 kt – 3072 kt – 640 kt = 384 kt! Tämän verran muistia jää vielä piiloon perusmuistin ja Extended-muistin väliin. Kun perusmuistia yritetään saada mahdollisimman paljon vapaaksi ja puhutaan muistin optimoinnista, tarkoitetaan juuri tuon 384 kilotavun ylämuistilohkon (UMB eli Upper Memory Block) valjastamista hyödylliseen käyttöön. Käytännössä tämä tehdään siirtämällä mahdollisimman paljon ajureita (hiiri, näppäimistö jne.) pois perusmuistialueelta. Dosissa ei ole 286-koneille vastaavaa mahdollisuutta optimoida perusmuistia.

Muistin rakenne selville

Komennolla mem saa näkyviin vapaan perusmuistin määrän. Komento ilmoittaa myös koneessa olevan Extended-muistin määrän sekä paljonko Extended- ja XMS-muistia on vapaana. Jos koneessa on Expanded-muistia, ilmoitetaan myös sen kokonaismäärä ja vapaana oleva määrä. Alimmalle riville tulee maininta, jos Dos on ladattu ylämuistialueelle.

Perusmuistissa ja ylämuistissa olevien ohjelmien ja laiteohjainten nimen ja koon saa selville komennolla **mem /c**. Tulosteesta näkyy myös mitkä ohjelmat on ladattu perusmuistiin ja mitkä ylämuistiin. **Mem /p** näyttää muistissa olevat ohjelmat muistiosoitteiden mukaan järjestettynä.

Windowsin mukana tulevalla **MSD.EXE** (Microsoft System Diagnostics) -ohjelmalla saa selville kaikki koneen muistinhallintaan liittyvät asiat. Erityisen kätevä on Utilities-valikon Memory Block Display -toiminto, joka näyttää graafisesti mitä missäkin päin muistia on (kuva 1). Ohjelma ei vaadi toimiakseen Windowsia, vaan sitä voi käyttää erillisenä apuohjelmana. Ohjelma on Windows-hakemistossa.

Nnirvi, J. Salonen

TÄMÄ ON TESTI!

Lue tarkasti tämä ilmoitus. Siinä ilmoitetut hinnat eivät välttämättä pidä paikkaansa: Triosoftin myymälöissä on massiivinen määrä tarjouksia huhtikuussa. Varastoissamme tehdään tilaa uutuuksille ja nyt voit tehdä todellisia löytöjä. Monet uutuudetkin ovat nyt sellaisissa hinnoissa, ettei hintoja voitu lehteen painaa. Tavaraa on PC:lle, Amigalle, ST:lle, kuusneloselle, Segalle ja Nintendolle. Jos et pääse käymään, soita heti meille ja kysy tarjous juuri Sinua kiinnostavasta tuotteesta.

Amiga/ST

3D Construction Kit II	395,-/395,-
Archer MacLean´s Pool	195,-/195,-
Bat II	280,-/
Bill´s Tornato Game	240,-/
Body Blows	240,-/
Caesar	240,-/
Campaign	250,-/250,-
Chaos Engine	240,-/
Civilization	280,-/
Curse of Echantia	280,-/
Dune II	250,-/
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	220,-/220,-
Fantastic Worlds	280,-/280,-
Formula One Grand Prix (Microprose)	280,-/280,-
Harrier Assault	280,-/280,-
History Line	280,-/
Indy - Fate of Atlantis Adventure	259,-/
Legand of Kyrandia	260,-/
Legends of Valour	280,-|280,-
Lethal Weapon	195,-/195,-
Lionheart	250,-/
Lotus 3	195,-/195,-
Pinball Fantasies	220,-/
Road Rash	220,-/
Rome 92 AD	249,-|
Sabre Team	220,-/220,-
Sim City Deluxe	290,-/
Sim Earth	260,-/
Sleepwalker	220,-/220,-
Space Shuttle	240,-/
Special Forces (1 meg)	280,-/280,-
Strategy Masters	260,-/260,-
Streetfighter II	195,-/
Transarctica	260,-/260,-
Wing Commander	250,-/
Wizkid	220,-/
Zool	220,-/

HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA.

PC - Pelit 3.5"

3 D Construction Kit II	395,-
Airbucks	320,-
Alone in the Dark	319,-
Ancient Art of War in the Skies	319,-
Atac	300,-
B-17 Flying Fortress	319,-
Batman Returns	330,-
Battlechess 4000	330,-
Caesar	290,-
Campaign	290,-
Challenge of the Five Realms	300,-
Civilization	300,-
Classic Adventures	360,-
Cobra Mission	330,-
Comanche Maximum Overkill	330,-
Comanche Datadisk	240,-
Creepers	319,-
Crusaders of the Dark Savant	300,-
Curse of Enchantia	280,-
Darklands	330,-
Daughter of Serpents	300,-
Dune II	290,-
F-15 Strike Eagle III	330,-
Fantastic Worlds	300,-
Formula One Grand Prix	319,-
Front Page Football	330,-
Grail Quest	250,-
Great Naval Battles	300,-
Great Naval Battles Datadisk	190,-
Harrier Jump Jet	319,-
History Line	290,-
Hockey League Simulator II	290,-
Home Alone II	250,-
Incredible Machine	290,-
Island of Dr. Brain	290,-
King´s Quest VI	330,-
L.A. Law	330,-
Laser Squad	250,-
Legend of Kyrandia	280,-
Legend of Valour	280,-
Lethal Weapon	240,-
Line in the Sand	290,-
Links 386 Pro	330,-
Lost Files of Sherlock Holmes	319,-
Lost Treasures of Infocom	330,-
Lost Treasures of Infocom II	300,-
Might & Magic IV	319,-
Populous II	319,-
Productivity Megapack (15 hyötyohjelmaa)	149,-
Quest for Glory III	300,-
Reach for the Skies	290,-
Rex Nebular	300,-
Shadow President	330,-
Shadoworlds	290,-
Sim City Deluxe	300,-
Sleepwalker	250,-
Spear of Destiny	345,-
Space Quest V	300,-
Special Forces	300,-
Spelljammer	300,-
Star Control II	290,-
Street Fighter	139,-
Street Fighter II	260,-
Stunt Island	319,-
Task Force 1942	319,-
Terminator 2029	345,-
Traders	250,-
Tristan Pinball	280,-
Ultimate Challenge Golf	300,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	319,-
Ultima Underworld II	319,-
Veil of Darkness	290,-
V for Victory	280,-
V for Victory II	300,-
Wayne Gretzky Hockey III	319,-
X-Wing	300,-

SUPER NINTENDON HYVÄT UUTUUDET

Alien III	480,-
American Gladiators	480,-
Blazeon	429,-
California Games II	449,-
Death Valley Rally	429,-
Desert Strike	429,-
Dungeon Master	490,-
F1 Race of Champions	429,-
Home Alone II	429,-
Jack Nicklaus Golf	429,-
James Bond Jr	429,-
Lethal Weapon	480,-
Mickey Mouse Magical Quest	449,-
Might & Magic III	490,-
NHLPA Hockey	480,-
Race Drivin	449,-
Robocop 3	429,-
Sim Earth	540,-
Space Megaforce	429,-
Super Kick Off	429,-
Superman	449,-
Super Star Wars	429,-
Super Troll Land	449,-
Terminator	429,-
Tiny Toons	480,-
Tom & Jerry	480,-
Wayne´s World	525,-
Wing Commander	449,-

Lista on laadittu pelitalojen antamien saatavuustietojen perusteella ja muutokset ilmestymisaikatauluissa tai saatavuudessa ovat mahdollisia. Jos listasta puuttuu hinta, sitä ei ollut tiedossa painatushetkellä. Muitakin kuin listassa ilmoitettuja uutuuksia on saatavana - ja tietysti myös vanhoja pelejä. Aina kannattaa kysyä.

AMIGA 1200 4495,-
nyt saatavana
Kysy vaihtotarjousta vanhasta Amigasta uuteen malliin.

JOYSTICKIT:

Tac-2	99,-
Cruiser	129,-
The Bug	139,-
Zipstick	149,-
Pro 5000	159,-
Pro 9000 Deluxe	220,-
PC:n TIKUT:	
Mach I	169,-
Mach II	220,-
Gravis	295,-
Flightstick	340,-
Warrior 5	159,-

MIRACLE

Pianonsoiton opetusjärjestelmä Amigalle ja PC:lle

3250,-

PC Multimedia-pakkaus FUSION PACK

Pro Audio Spectrum 16 + Sony CD-ROM -asema sekä iso annos CD-ROM -ohjelmistoa

4990,-

Saatavana myös jatkuvasti kasvava valikoima CD-ROM -ohjelmistoa.

GRAVIS ULTRASOUND
16-bittinen äänikortti nyt saatavana

1495,-

Huhtikuun ALE-LISTA myös BBS:ssa.

Meiltä aina saatavana myös
- Modeemit (2400 baud alk. 550,-)
- Kiintolevyt ja emolevyt (kysy päivän hinta)
- Disketit
- Diskettilaatikot
- Kaapelit ja erikoisliittimet
- Kirjoittimet
- Äänikortit ja kaiuttimet
- Monitorit, näppäimistöt ja kotelot

PYYDÄ TARJOUKSEMME!
Huimia tarjouksia konsolipeleistä: paljon uusia ja hyviä vaihtopelejä. Kysy vaihtotarjousta peleillesi.

Kuukauden HUIKEAT PELITARJOUKSET

LEMMINGS 2 TRIBES	
- Amiga	200,-
- PC	260,-
TORNADO	
- PC	299,-
X-WING	
- PC	280,-

Laadukas ja nopea Amiga- ja PC-huoltopalvelu Vantaan liikkeessämme:
pienet ja suuret korjaukset ja päivitykset.

Triosoftin kevätluettelo on ilmestynyt.
Mukana on paljon tuotteita, jotka eivät näy tässä ilmoituksessa. Reilusti tarjouksia kaikille koneille. Pyydä tilauksesti mukana luettelo **ilmaiseksi**. Sinun ei tarvitse maksaa, jotta voisit säästää.

OTA YHTEYTTÄ!

Triosoft BBS modeemilinja: 931-130 538
arkisin klo 18 - 08, viikonloppuna la klo 15 - ma klo 08. 2400 baud/8/n
Paljon tarjouksia o uutustietoja o tuoteluettelot o viestilaatikot o kysymyspalvelu

TRIOSOFT

PL 78, 33211 TAMPERE

POSTIMYYNNIN TILAUSPALVELU TAMPEREELLA
ARKISIN 8–20, LAUANTAISIN 9–15
PUH. 931-130 292

Voit tilata postimyynnistämme myös luottokorteilla.
VISA OK MasterCard EUROCARD

Liikkeet avoinna arkisin 10–18, lauantaisin 9–15

Kuninkaankatu 10, 33210 TAMPERE, puh. 931-130 292, fax 931-130 538

Kultarikontie 1, 01300 VANTAA, puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Aleksanterinkatu 20, LAHTI, puh. 918-752 8566



Syytetyn penkillä

●● Saapuipa aamuna muutamana kirje, joka ilmiselvästi kaipaa kommentointia, varsinkin kun siinä hartioilleni taas kerran istutetaan konerasistin kurjaa kaapua.

Jarno Tuomainen pistää minut tilille siitä, että Harrier Assaultin ja Reach for the Skiesin arvosteluissa väitin kuulopuheiden perusteella, että Amiga-versiot ovat hitaita ja epäpelattavia. Käyttääkseni Jarnon omia sanoja:

"Nnirvi, eikö sinulle ole koskaan opetettu että kaikki arvosteleminen tapahtuu konkreettisin todistein. *Kuulopuheiden* ja *toisen käden tietojen* mukaan arvostellen ei tule lasta eikä pa*kaa. Vai pääsikö herralta jo unohtumaan samassa lehdessä ollut juttu *V niin kuin väärennös*, jonka itse kirjoitit. Siinä teikäläinen arvostelee ulkomaisia lehtiä, että ne arvostelevat pelit ennen kuin ne on julkaistu, herra Nirvipä arvostelee pelejä, vaikkei koskaan edes olisi nähnyt kyseistä tuotetta, huh huh..."

Uh, tuota, "syytön". Nimittäin kyseiset pätkät eivät edes **yrittäneet** olla arvosteluja, vaan pohjautuivat muiden lehtien tuomioihin sekä muista lähteistä (kommentit tietoverkoissa yms.) saatuihin tietoihin.

Koska en itse ole saanut enkä nähnyt Amiga-versioita, pistin ne nimikkeen "kuulopuhe" alle. Syy, miksi yleensä turvauduin toisen käden tietoihin, ei missään tapauksessa ollut Amigan mollaaminen, vaan nimenomaan amigistien varoittaminen.

Siiten Jarno tarttuu toiseen aina silloin tällöin esiin tulevaan asiaan: "Eikö sille Nirville voi paukuttaa (mieluiten vasaralla) kalloon, että on olemassa muitakin Amigoita kuin A500. Arvostelkaapas PC-pelit 8 Mhz:n 286:lla, niin saatte samanhintaisen ja samantehoisen kokoonpanon kuin A500. Eikö olisi tasapuolisuuden nimissä järkevää, että jos PC-pelit arvostellaan 486/50 Mhz:llä, niin Amiga-pelit arvosteltaisiin muillakin kokoonpanoilla kuin perus-A500/600:lla, esimerkiksi A1200/4000:lla."

Käytännössähän Amiga mielletään Amiga viissataseksi, jo lukijatutkimuksessamme ilmeni, että muiden Amigoiden omistajia on häviävän vähän. A1200 on jo tietysti lisätty listaan, nyt kun se lopulta on maassa. A500 riittää lähes jokaiseen ilmestyvään uuteen Amiga-peliin, päinvastoin kuin 286, sillä yhä useampi ja useampi peli vaatii 386SX:n edes toimiakseen. A1200:n yleistyessä tilanne Amiga-maailmassa liukunee pikkuhiljaa samaan suuntaan.

Ja Jarno päättää kirjeensä "Ei ole ihme, että maailmassa on *konesota* PC:n ja Amigan välillä, kun maailmasta löytyy tuollaisia Nirvin kaltaisia kusipäitä. Toivottavasti meni paksuun kalloosi." Että eipä ole paljon toivoa Balkanilla, Beirutissa, Pohjois-Irlannissa ja Lähi-Idässä, jos sotien syttymiskynnys on tätä luokkaa. Missä vaiheessa on konesotaa yritetty lietsoa, jos saan kysyä?

Missä Amiga-pelit?

Asiasta kolmanteen: varmasti joukko amigisteja pyörittelee tätä numeroa käsissään ja ihmettelee, mikä ihmeen Sierra/ PC-strategia/PC-huonopelinumero tämä onkaan, kun Amiga-pelit kirjaimellisesti loistavat poissaolollaan. Jostain oudosta syystä Amiga-pelit ovat olleet todella kiven takana: isompien firmojen projektit ovat myöhässä ja pikkutalojen tuotteita (Thalionin Lionheart muun muassa) ei maastamme ole löytynyt. Veikkaamme, että asia liittyy 1200:seen, eli koneen yllättävä suosio aiheutti sen, että pelit myöhästyvät, kun ne hiotaan myös isossa siskossa toimiviksi.

V – tarina jatkuu

Kun X-Wing sitten kerran tuli, niin edellisen numeron seurantana: olisinko päässyt kuin koira veräjästä vaiko jäänyt nolosti kiinni?

Kärähtänyt olisin. Pelikuvista olisi puuttunut muun muassa tutka, ja näytöt olisivat olleet tyhjiä. Etukäteen en olisi millään pystynyt ennustamaan sen enempää tehtävien rakennetta, määrää kuin vaikeustasoakaan. Vaikka Farlander Papers puhui energianjakelusta, sen merkitystä (samoin kuin muita X-Wingin erikoisominaisuuksia) olisi myös ollut vaikea ennustaa. Ei se epärehellisyys siis olisi kannattanut.

Ja ihan ennakkoon: vaikka väitinkin X-Wingiä vaikeaksi, pelasin sen kyllä rehellisesti läpi, että jätetään "itkupilli pilipalilentäjä" -kirjeet lähettämättä.



PELI henki



Soomi maailmankartalle

●● Pelasittepa pelejänne sitten laudalla tai tietokoneella olette mitä todennäköisemmin polttaneet hihanne toisenkin kerran. Jaa miksi? No vilkaiskaapa esimerkiksi pelinne karttaa – siitä Soomen kohdalta.

Jos pelinne sijoittuu kylmän sodan vuosiin kuten esimerkiksi **Punaisen Lokakuun metsästys** tai **F-19**, saatte ihailla joko Neuvostoliiton osavaltiota nimeltä Suomen Neuvostotasavalta tai nimellisesti itsenäistä Suomen Sosialistista Kansantasavaltaa. Joka tapauksessa Suomi on vähintään Varsovan liiton jäsen, vaikka "Suomen katajainen kansa sisimmissään vastustaakin neuvostojen pakkovaltaa".

Mitäs me neuvostokansalaiset

Pelien suunnittelijat antavat todella huonon kuvan omasta asiantuntemuksestaan sekä peliensä realismista, kun he menevät vetämään Neukkulandian rajan Tornionjokeen tai väittämään peliin kuuluvan valtion asemaa toiseksi kuin se on. Sana "puolueeton" ei ilmeisesti kuulu amerikan kielen sanavarastoon.

No, ei hurreillakaan mene sen paremmin. Etenkin Microprose sijoittaa surutta amerikkalaiset hävittäjänsä ruotsalaisiin tukikohtiin – joista ne lentävät Suomen yli Barentsinmerelle neuvostolaivaston kimppuun. Eivätkä Suomen Sosialistisen Kansantasavallan ilmavoimat kiinnitä tähän mitään huomiota – edes siinä vaiheessa kun Neuvostoliiton MiG-29:t tulevat Suomen ilmatilaan jenkkien koneita vastaan. Suomessa ei ole myöskään it-tutkia, it-tykistöä, ilmavoimia eikä it-ohjuksia...

Pelien vääristynyt Suomi-kuva ei kuitenkaan johdu tiedon puutteesta. Pelien suunnittelijat tutustuvat jo työnsä puolesta huomattavaan määrään aiheitaan käsittelevää kirjallisuutta. Heidän on pakko, sillä aktiivisilla strategiapelaajilla on hyllyssään oma lähdekirjastonsa, josta heillä on paha tapa tarkistaa pelien taustatietojen oikeellisuus. Valitettavasti alan (Amerikoissa kirjoitettu) kansainvälinen kirjallisuus kirjasi Suomen osaksi Neuvostoliiton valtapiiriä. Ja ihmekös tuo, jos jo Ruotsin kouluissa käytettävä historiankirja väittää Neuvostoliiton miehittäneen Suomen Toisessa maailmansodassa.

Kansa taisteli – miehet kertovat

Suomi Toisessa maailmansodassa on toinen pelien suunnittelijoita maailmalla hämmentänyt aihe. Onpa Suomi jätetty jopa joistakin peleistä pois, koska säännöt eivät ole Suomen rintaman osalta toimineet: joko Neuvostoliitto miehittää Suomen alle päivässä tai sitten Suomi valtaa Leningradin ensimmäisellä kierroksella. Joissain peleissä Suomelle on jouduttu asettamaan lisäsääntöjä, joiden mukaan Suomi ei **voi** vallata Le-

Ja taas vaahto lentää

... roolipelien vastustajien suupielistä. Virginian Spotsylvaniassa on nimittäin tapahtunut ikävähkö henkirikos, jossa 15-vuotias lukiolaispoika tappoi isoäitinsä – kirveellä. Paha vain, että murhaaja oli erehtynyt elämänsä varrella pelaamaan myös Dungeons & Dragonsia, minkä seuraukseksi murha paikallisissa tiedotusvälineissä on katsottu.

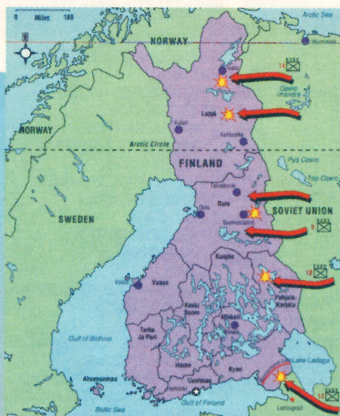
Syy-seuraus-suhde on todettu esimerkiksi paikallisen lukion johdossa niin selväksi, että roolipelit ovat täst'edes kyseisessä koulussa kiellettyä huvia. Murhaaja kuului nimittäin koulussa vaikuttaneeseen roolipelaajaporukkaan. Kukaan kieltäjistä ei ole tietenkään omakohtaisesti tutustunut roolipeleihin. Saavathan he tiedotusvälineistä asiallista ja puolueetonta tietoa.

No, väitetäänhän Jenkkilöissä myös, että lähes 70 prosenttia murhista liittyy tavalla tai toisella roolipelaamiseen. Huumeilla sun muilla ei ole asian kanssa mitään tekemistä, eikä ainakaan kenen tahansa ilman aseenkantolupaa ostettavissa olevilla tuliaseilla.

(PS: Tosi roolipelaaja ei olisi turvautunut kirveeseen. Pitkällä tai kahden käden miekalla saa keskimäärin paljon enemmän vahinkoa aikaan.)

ningradia eikä Neuvostoliitto Helsinkiä ennen kuin peli on edennyt tiettyyn vaiheeseen. Kaikki riippuu siitä, määritelläänkö Suomen armeijan iskuvoima sen kaluston ja miesvahvuuden vai historiallisten saavutusten mukaan.

Lisäksi Suomen tasapainoilu ensin liittoutuneiden, sitten akselin ja sitten taas liittoutuneiden puolella ei sovi perinteiseen hyvät liittoutuneet paha Hitler -asetelmaan. Niinpä Suomi on monessa pelissä joko periferinen syrjäseutu, jonka Stalin murskaa jahka jaksaa, tai sitten pelilaudan pohjoisraja asetetaan Leningradiin. Näin Suomesta ja sen poliitikkojen tasapainoilusta ei tarvitse välittää. Kuten ei myöskään Itärintamalle täysin merkityksettömästä Murmanskista ja Murmanskin radasta.



A Winter War

Vuoden vaihteessa tilanne on kuitenkin muuttunut, sillä markkinoille on tullut peräti kaksi Talvisotaa käsittelevää lautapeliä. Kalifornialaisen GMT Gamesin 185 markkaa maksava **Arctic Storm** on itsenäinen peli, mutta GRD:n (Game Research/Design), noin satasen kalliimpaa **A Winter Waria** voidaan lisäksi pelata osana GRD:n koko Euroopan kattavaa Europa-suursotaa. Ja lautapelien perässä seuraavat yleensä myös tietokonepelit (muistattehan **A Line in the Sandin**).

Palaamme näihin kahteen kiintoisaan uutuuteen tuonnempana, jahka pelikokemusta on kertynyt hieman enemmän.

Valitettavasti näidenkään, nimenomaan Suomeen sijoittuvien pelien Suomi-kuva ei häikäise tarkkuudellaan. Esimerkiksi A Winter Warin mukana seuraa korjauslappu, jolla pelikartasta korjataan kaikkiaan kymmenen virhettä! Kartan muutenkin epäonnistuneen painoasun huomioon ottaen GRD:n olisi kannattanut painattaa uudet kartat ja vähentää kulut kartan munineiden suunnittelijoiden palkoista.

No, ainakin GRD:n pelintekijöillä on ollut ajan tasalla oleva kartasto. GMT:n Arctic Stormin kartta sisältää nimittäin sellaisia suomalaisia paikkakuntia kuin Haameenlinma, Hango, Syvaskyla (Jyväskylä I presume), Savonlenna, Kolaa, Lappeenraanta ja Kittilaa. Venäläisistä paikannimistä en uskalla edes arvailla oikeaa painoasua. Skandimerkkien puuttumisen molempien pelien kartoista vielä ymmärtää, mutta tällainen nimisilppu antaa epäilyttävän kuvan koko pelistä. Kuinka monta pianoviehettä taulukoihin ja pelinappuloihin on eksynytkään, kun kartasta joutuu hakemalla hakemaan oikein painettua paikannimeä!

Toivottavasti kummankin pelin säännöt suomentanut Fantasiapelit Oy on lähettänyt GMT Gamesille tulikivenkatkuista postia!

Vikaa on toki kartastoissakin, sillä esimerkiksi tuo Haameenlinma on tuttu myös muista peleistä. Jokin amerikkalainen kartasto on Suomen osalta poskellaan. Pelintekijöiden soisi kuitenkin tarkistavan tietolähteidensä oikeellisuuden ja kysyvän viime kädessä vaikka paikallisesta Suomen suurlähetystöstä, miten asia loppujen lopuksi on! Siitä heille meidän verorahoistamme palkkaa maksetaan.

Näissä Talvisota-peleissä harmittaa myös niiden rajoittuminen vain yhteenoton ensimmäiseen erään. Maailmalla ei nimittäin ole kovin yleisessä tiedossa, että Suomi soti Talvisodan lisäksi Toisessa maailmandassa kaksi muutakin sotaa. Vaikka sekä GRD että GMT tarjoavat mahdollisuuden länsivaltojen interventioon Suomen avuksi, saksalaiset loistavat poissaolollaan. Mitä nyt Hitler aina välillä takavarikoi Italiasta Suomeen matkalla olevan aselähetyksen liittolaisensa Stalinin mieliksi.

Sääntöjä luulisi olleen helppo laajentaa kattamaan myös Jatko- ja Lapin sota. Tai sitten lisäsäännöt toimitetaan eri paketissa eri hintaan.

Wexteen, velho



Lassi ja Leevi

pelastaa pilvisenkin päivän

Calvin ja Hobbes, Lassi ja Leevi, Paavo ja Elvis – millä nimellä tätä hyperaktiivisen pikkupojan ja hänen pehmolelutiikerinsä muodostamaa parivaljakkoa kutsutaankin, on 80-luvun merkittävin uusi strippisarjakuva. Jotain sarjan suosiosta myös Suomessa kertonee se, että englanninkieliset Calvin & Hobbes -kokoomateokset myyvät paremmin kuin useimmat suomeksi käännetyt sarjakuvat. Kaikeksi onneksi Lassin ja Leevin toilailuja on saanut Semicin toimesta seurata myös suomeksi aina vuodesta 1988 lähtien.

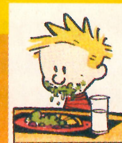
Kotimaisista Lasseista ja Leeveistä ovat kuitenkin jääneet uupumaan ne Wattersonin pitkät tarinat, jotka hän on piirtänyt erilaisten parhaat palat -kokoelmiensa kuten **The Essential Calvin & Hobbes** ja **Lazy Sunday Book** lisukkeiksi. Ne kun ovat sisältäneet muilta osin jo aiemmin julkaistua tavaraa. Niinpä kun Semic kokosi nämä lisukkeet yhdeksi albumiksi ja julkaisi sen suomeksi nimellä **Hirviö sängyn alla ja muita karmeita kertomuksia**, ei vannoutunut C&W-fani voinut muuta kuin loikata katolta riemusta kiljuen Kapteeni Napalmin liehuviitta selässään. Kaikilla eivät nimittäin ole rahat riittäneet kaikkien kokoelmista koottujen kokoelmien kokoamiseen vain näiden lisukkeiden tähden.

Semicille kuuluu siis kaunis kiitos paitsi tämän teoksen kokoamisesta myös sille valitusta arvoisestaan kovakantisesta painoasusta, laadukkaasta tekstauksesta sekä hyvästä käännöstyöstä, joka huipentuu itse hirviötarinan runolliseen ilmaisuun.

Mutta mistä Lassissa ja Leevissä sitten oikein on kyse, kun se kerran kykenee suistamaan raavaan miehen tällaiseen hysteriaan? Pelkkä hyvä piirrostyö, taidokas kielenkäyttö ja hillitön huumori ei vielä selitä kaikkea. Lassin erottaa muista juveniileista sarjakuvasankareista hänen ylivilkas mielikuvituksensa. Kenties juuri Wattersonin kyky asettua pikkulapsen asemaan; kyky nähdä pahvilaatikko aikakoneena ja naapurin tyttö avaruushirviönä tekee Lassista ja Leevistä jotain ainutkertaista. Meidän kaikkien alitajuntaan on jäänyt syvät jäljet noilta vapaan ajattelun vuosilta. Sängyn alla lapsia vaanivaa hirviötä vastaan taisteleva Lassi ohittaa aikuisen mielen suojakseen nostamat muurit helposti.

Lassilla on myös paljon sanottavaa asioista, jotka me aikuiset olemme kiireinemme ja tärkeine rientoinemme unohtaneet – asioita perheestä, luonnosta, rahasta, televisiosta, ajasta – ja koulun rehtoriksi asettautuneesta juperilaisten muotoaan muuttavasta vakoojasta. Suositeltavaa lukemista siis kenelle tahansa.

"Sankarimme syöksyy toimintaan!! Suutele protonejasi hyvästiksi mulkosilmä!!"



Amigan & PC:n 3,5" pelit:

	Amiga	PC
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	355.00	355.00
A.A.WAR IN THE SKIES		295.00
ACES OF PACIFIC	255.00	295.00
AIRBUS A320	265.00	325.00
ALONE IN THE DARK		325.00
AMAZON		255.00
AMBERSTAR	235.00	265.00
AMERICAN TALE FIEVEL		235.00
ARCHER MACLEAN POOL	185.00	
ASHES OF EMPIRE	235.00	295.00
AV8B HARRIER ASSAULT		245.00
B-17 FLYING FORTRESS	265.00	295.00
BANE OF COSMIC FORCE	265.00	265.00
BAT 2	265.00	295.00
BATTLECHESS 4000		295.00
BATTLETOADS	185.00	235.00
BETRAYAL AT KRONDOR		295.00
BIRDS OF PREY	265.00	295.00
BLADE OF DESTINY	235.00	265.00
BODY BLOWS	195.00	
BOROBODUR PLANET OF DOO	185.00	
BLACK CRYPT	185.00	235.00
CAMPAIGN	235.00	265.00
CASTLES 2		355.00
CHAMPIONSHIP MANAGER	185.00	235.00
CHALLENGE OF FIVE REALMS		295.00
CHAOS ENGINE	195.00	265.00
CIVILIZATION	265.00	295.00
CREATURES II	195.00	
CREEPERS	235.00	265.00
CURSE OF ENCHANTIA	255.00	255.00
D-DAY	235.00	265.00
DAEMONSGATE	265.00	295.00
DAGGER OF AMON-RA		295.00
DARKHALF		255.00
DARKLANDS		345.00
DARKSEED	295.00	295.00
DAUGHTERS OF SERPENTS		295.00
DOGFIGHT		325.00
DUNE 2	225.00	255.00
EL-FISH	255.00	255.00
ELITE II	265.00	295.00
ERIC THE UNREADY		265.00
EYE OF STORM	235.00	265.00
EYE OF THE BEHOULDER II	265.00	235.00
F-15 STRIKE EAGLE III		285.00
F1 GRAND PRIX	265.00	325.00
FALCON 3.0		295.00
FANTASTIC WORLDS	265.00	295.00
FIELDS OF GLORY	265.00	325.00
FLASHBACK	235.00	265.00
FOOTBALL MANAGER III	185.00	185.00
GREAT NAVAL BATTLES	265.00	325.00
GUNSHIP 2000	265.00	295.00
HARRIER JUMP JET		295.00
HERO'S QUEST III		295.00
HEROES OF THE 357 TH		265.00
HISTORY LINE 1914-1918	235.00	265.00
INDIANA JONES IV ACTION	185.00	235.00
INDIANA JONES IV ADVENT	235.00	265.00
INCREDIBLE MACHINE		295.00
ISHAR LEGEND OF FORTRES	235.00	235.00
JAGUAR XJ 220 1MB	185.00	
JORDAN IN FLIGHT		345.00
KGB	235.00	265.00
KOK.COMBAT CLASSICS	275.00	325.00
KOK.GREATEST	285.00	325.00
KOK.SPORTS MASTERS	275.00	325.00
KOSMINEN AIKAKIRJA		245.00
LEGACY	265.00	325.00
LEGEND OF KYRANDIA	265.00	265.00
LEGEND OF VALOUR	265.00	295.00
LEMMINGS II	235.00	295.00
LETHAL WEAPON	185.00	235.00
LINKS 386 PRO GOLF		325.00
LIONHEART	245.00	
LOST FILES SHERLOCK HOL	265.00	295.00
LOTUS 3 FINAL CHALLENGE	185.00	235.00
LURE OF TEMPTRESS	235.00	265.00
M	245.00	245.00
MAGIC CANDLE III		345.00
MANTIS XF5700		285.00
MAXIMUM OVERKILL		315.00
MEGATRAVELLER 3		295.00
MILLENIUM THE RETURN	235.00	265.00
MIGHT & MAGIC IV		295.00
MIKROVISA SUOM.TIETOVIS.		450.00
NERO 2000 SUOM. TIETOVIS.		100.00
NICK FALDOS GOLF	245.00	
NIGEL MANSELL WORLD CH.	185.00	235.00
NO SECOND PRICE	185.00	
OUT OF THIS WORLD	265.00	295.00
OUTLANDER	265.00	
PERFECT GENERAL	265.00	295.00
PINBALL DREAMS	185.00	
PINBALL FANTASIES	235.00	
PIRATES GOLD		295.00
PLAYER MANAGER II	235.00	265.00
POPULOUS II	235.00	295.00
POPULOUS II+	265.00	
PREMIER MANAGER	195.00	235.00
PROPHECY OF SHADOW	235.00	235.00
QUEST FOR GLORY III		295.00
RAGNAROK	295.00	295.00
RAMPART	235.00	265.00
REACH FOR THE SKIES	265.00	295.00
ROAD RASH	235.00	
ROBOSPORT	265.00	295.00
ROME	235.00	265.00
SABRE TEAM	185.00	265.00
SECRET OF MONKEY ISL II	235.00	265.00
SECRET WEAPONS OF LUFTW		295.00
SENSIBLE SOCCER 2	235.00	
SERPENT ISLE PART 2		395.00
SHADOW OF THE BEAST III	185.00	
SHADOWORLDS	185.00	265.00
SHATTERED LANDS	245.00	245.00
SIM FARM	265.00	265.00
SIM LIFE	265.00	295.00
SLEEPWALKER	185.00	235.00
SPACE CRUSADE	185.00	235.00
SPACE CRUSADE II	185.00	235.00
SPACE QUEST V		285.00
SPACEWARD HO	265.00	265.00
SPECIAL FORCES	265.00	295.00
STAR CONTROL II		295.00
STREET FIGHTER II	195.00	235.00
STRIKE COMMANDER		395.00
STUNT ISLAND		295.00
SUMMONING		245.00
TASK FORCE 1942		325.00
TORNADO		375.00
TRADE COMMANDER		295.00
TRANSARCTICA	245.00	245.00
TRISTAN PINBALL		265.00
TWILIGHT 2000	265.00	295.00
ULTIMA VII		245.00
ULTIMA VII FORGE OF VIR		155.00
ULTIMA VII PART TWO		295.00
ULTIMA UNDERWORLD II		295.00
UNIVERSAL MONSTERS	185.00	
VENGEANCE OF EXCALIBUR	235.00	265.00
V FOR VICTORY		295.00
VEIL OF DARKNESS		295.00
VIKINGS	185.00	235.00
WAXWORKS	265.00	265.00
WAYNE GRETZKY III		295.00
WING COMMANDER	245.00	
WORLD CHAMP ICE HOCKEY	185.00	
WWF WRESTLING II	185.00	265.00
X-WING		295.00
ZOOL	185.00	235.00

Super Nintendo

ADDAMS FAMILY	485.00
AMAZING TENNIS	485.00
AXELAY	485.00
BAZOOKA BLITZKRIEG	485.00
BEST OF BEST	485.00
CASTLEVANIA 4	485.00
CHESTER CHEETAH	485.00
CHUCK ROCK	485.00
DEATH VALLEY RALLY	485.00
DESERT STRIKE	485.00
DINO CITY	485.00
FINAL FANTASY 2	495.00
GAME GENIE	495.00
GODS	485.00
HARLEY HUMUNGOUS ADV.	485.00
HOME ALONE 2	485.00
HOOK	485.00
JACK NICKLAUS GOLF	465.00
JAMES POND JR.	485.00
JIMMY CONNORS TENNIS	485.00
JOE & MAC/CAVEMAN NINJA	475.00
JOHN MADDEN 93	485.00
KRUSTYS FUNHOUSE	485.00
LEMMINGS	445.00
LETHAL WEAPON	485.00
MICKEY MOUSE	495.00
NHL HOCKEY	475.00
PRINCE OF PERSIA	485.00
ROBOCOP 3	485.00
ROMANCE OF 3KINGDOMS	545.00
SIM EARTH	525.00
SIMPSONS	485.00
SPIDERMAN & X-MEN	485.00
STREET FIGHTER 2	575.00
SUPER CONTRA	485.00
SUPER GAME CONVERTER	50.00
SUPER MARIO KART	485.00
SUPER MARIO PAINT + HIIRI	485.00
SUPER MARIO WORLD KI	345.00
SUPER OFF ROAD	465.00
TEST DRIVE II	485.00
TURTLES 4	485.00
WING COMMANDER	485.00
ZELDA 3	485.00

MUISTA ILMOITTAA TILATESSASI

Gameboy

ADVENTURE ISLAND II	245.00
BATMAN II	245.00
BATTLETOADS	235.00
BLADES OF STEEL	235.00
BOOMERS ADVENTURE	215.00
BUBBLE BOBBLE	235.00
BUGS BUNNY II	235.00
CASTLEVANIA II	235.00
DICK TRACY	235.00
DOUBLE DRAGON III	235.00
DUCK TALES	235.00
FERRARI GP	245.00
FINAL FANTASY LEGEND II	245.00
HOME ALONE II	245.00
HUNT FOR RED OCTOBER	245.00
KIRBYS DREAMLAND	195.00
MARIO & YOSHI	235.00
MEGAMAN 2	245.00
MICKEY MOUSE II KI	225.00
NBA ALLSTAR BASKETBALL	235.00
NEMESIS II KI	175.00
PAPERBOY 2	245.00
ROBOCOP 2	235.00
ROGER RABBIT	245.00
SIMPSONS ESCAPE CAMP...	245.00
SPIDERMAN II	245.00
SUPER MARIO LAND 2	275.00
TEENAGE MUTANT NINJA 2	245.00
TINY TOONS ADVENTURE	245.00
WWF SUPERSTARS 2	185.00

SEGA Megadrive

ADAPTORI KIINALAISILLE	50.00
ALIEN III	395.00
AQUATIC GAMES(J.POND 3)	395.00
ANDRE AGASSI TENNIS	395.00
ARNOLD PALMER GOLF	245.00
AYRTON SENNA GP2	345.00
BACK TO THE FUTURE III	355.00
BATMAN RETURNS	395.00
BATTLE SQUADRON	435.00
BLOCKOUT	250.00
BUCK ROGERS	345.00
BULLS & LAKERS	395.00
CHAKAN	395.00
CHAMPIONSHIP PRO AM	395.00
DESERT STRIKE	395.00
DOLPHIN ECCO	395.00
DRAGONS FURY	355.00
EA HOCKEY	345.00
EVANDER HOLYFIELD BOXING	375.00
FERRARI GP RACING	395.00
GEMFIRE	455.00
GREEN DOG	325.00
INDIANA JONES LAST CRUSAD	395.00
JAMES POND II-ROBOCOD	375.00
JOE MONTANA III	395.00
KRUSTYS FUN HOUSE	365.00
LEMMINGS	395.00
LOTUS TURBO ESPRIT	395.00
MARIO LEMIUX HOCKEY	345.00
MICKEY MOUSE & DONALD	395.00
MICRO MACHINES	345.00
NHLPA 93 HOCKEY	415.00
OLYMPIC GOLD	375.00
PGA TOUR GOLF	395.00
PGA TOUR GOLF 2	415.00
QUACKSHOT AKU ANKKA	315.00
RBI BASEBALL III	320.00
ROAD RASH II	395.00
SIMPSONS	375.00
SONIC 2	395.00
SPLATTER HOUSE II	375.00
STREETS OF RAGE 2	395.00
SUPER KICK OFF FOOTBALL	395.00
SUPER MONACO GP	150.00
SUPER MONACO GP II	345.00
SUPER OFF ROAD	295.00
TALE SPIN	385.00
TALMITéS ADVENTURE	375.00
TEAM USA BASKETBALL	375.00
THUNDERFORCE IV	395.00
TINY TOONS	395.00
TOMMY LA SORDA BASEBALL	395.00
ULTIMATE STUNTMAN	395.00
WORLD OF ILLUSION	395.00
XENON 2	375.00
YS III	410.00

Meiltä saat myös PD softat Amigaan ja PC-koneisiin ja tietenkin **sikahalvalla!**

Tilaa luettelolevy lähettämällä 20,- meille tai maksa se pankkiin KOP 158530-13016 ja postita meille kopio kuitista, niin saat sisällysluettelon paluupostissa.

Suomalaisia pelejä ja opetusohjelmia PC-Koneille:

Nero 2000 tietovisailu 2000 kysymystä 100,-
Yleistietovisailu 150,-
DEMO-versio 5,-
Urheiluvisailu 150,-
Kosminen Aikakirja Seurapeli, tietopeli, tosi monipuolinen yms. 195,-
Kheops Suuri Mysteeri Graafinen Labyrintti/pyramidi seikkailu. Dungeon Master-tyylinen. 150,-
Kheops Demo 10,-

Amiga 600	2750,-
Amiga 600 /40HD	4295,-
Amiga 1200	4495,-
Amiga 4000	15995,-
Canon BJ10SX mustesuihku	KYSY!
Canon BJ20 mustesuihku	2895,-
Canon BJ200 mustesuihku	KYSY!
HP Laserjet 4 600 DPI	10995,-
SOUNDBLASTER-äänikortti	795,-
SOUNDBLASTER PRO	1375,-
Pro Audio Spectrum 16	1795,-

KOMENTOKESKUS OY

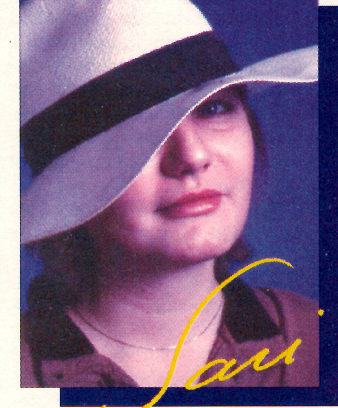


Postimyynti: PL 391, 90101Oulu PUH: 981-371000 FAX: 981-371011 Ark. 10-20.00 La 10-14.00
Myymälät:Oulu: Pakkahuoneenkatu 24, Helsinki: Snellmaninkatu 25 Turku: Maariankatu 3
KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!

PELIT ★ posti

Luetteko koskaan tätä palstaa? Tuntuu, että kysytte juuri samoja asioita, mitä edellisessä lehdessä! Kertokaa nyt minulle uusia ideoita, uutta kritiikkiä, uusia kehuja, kiiiiitooooss.

Ja osoitehan oli
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.



Salaam teille sinne toimitukseen!

Kirjoitan nyt lehteenne ensimmäistä kertaa, ja siksi näin aluksi hieman kommentteja: (T1 & T2 ovat maailmanhistorian parhaat elokuvat!)

1. Pelit-lehti on varsin erinomainen. Kuitenkin uusien pelien ratkaisujen määrää voisi lisätä, ja ratkaisuista puheen ollen: vähentäkää toimituksen henkilökunnan väsäämiä ratkaisuja! Annoitte lehtenne 1.numerossa ohjeita: "Parin kuukauden päästä voi olla myöhäistä erittäin suosittujen (tai helppojen) pelien kohdalla...". Itse ratkaisin Indy IV:n parin viikon päästä julkaisusta. Mutta kuitenkin soitin teille, varmuuden vuoksi. Vastaus oli, että ohjeita kuulemma on jo 10. Hah hah! etten sanoisi.

2. Lehtenne laatu on erinomainen. Runsaat värit, hyvä koko ja asiallinen teksti takaavat hyvän jälkimaun. Arvostelijat ovat hyviä, ja osaavat hommansa.

3. Demopelidiskit mukaan ja heti! (No ei väkisin...)

Ja sitten varsinaiseen aiheeseen, joka on seikkailupelien herruus. Minua on pistänyt silmään arvostelijoiden tekstissä se, että välillä kehutaan yhtiön 1 käyttöliittymää paremmaksi kuin yhtiön 2, ja sitten samainen arvostelija arvostelee pelin 2 (presented yhtiö 2), ja käyttöliittymä onkin kuulemma paljon parempi kuin pelissä 1 (by yhtiö 1) ja vieläpä samassa lehdessä! Menikö kaaliin?

Kiistaton totuus on se, että tämän hetken seikkailupeliyhtiöiden valtiaat ovat Sierra On-Line ja LucasArts Games, mutta muitakin on päässyt lähelle, suorastaan vaarallisen lähelle. Siksi jatkuva kilpailu on voimassa ja yhä parempia ja parempia pelejä kehitellään. Mutta myös laitevaatimukset kasvavat samassa suhteessa, mikä ei välttämättä ole hyvä asia.

Oma kantani on, että "ylivoimainen" johtaja on tällä hetkellä LucasArts Games. Sierra tulee hiuksenhienosti perässä, mutta ei mene ohi ainakaan toistaiseksi.

Seuraavaksi hieman henkilökohtaista vertailua mielipiteideni perustaksi:

Sierra:
+ Loistava grafiikka
+ Loistavat ääniefektit
+ Loogiset ongelmat
– Käyttöliittymä josta en ole koskaan oikein pitänyt, johtunee LucasArtsista...
– Pelien hitaus (386-25)
– Keskinkertainen musiikki

LucasArts Games:
+ Hyvä grafiikka
+ Loistava musiikki (systeemi)
+ Loogiset ongelmat
+ Tajuton käyttöliittymä, kuin unta. Nopeakäyttöinen, ++!
+ Pelien nopeus
– Joillain kohti keskinkertainen grafiikka
– Ääniefektit enintään keskinkertaiset, saisipa samplatut efektit niin aijai!

Oikeastaan LucasArtsin käyttöliittymän tekee paremmaksi kuin Sierran se, että siinä on tajuttu pieni seikka: kun liikutat pointteria, ilmaantuu alas tekstinä esine, jolle voi jotain tehdä. Sierran liittymässä saa kädellä haroa tietämättömyyden vallitessa. Lisäksi Lucasin liittymä on pelihistorian nopein käyttää.

Eipä nyt muuta, pitäkää taso korkealla ja kulkekaa voittoisasti eteenpäin kuten tähänkin asti.

Tuntematon

Kiitos pitkästä kirjeestä. Mekin olemme ihmetelleet, kuinka nopeasti lukijamme ratkaisevat useimmat pelit. Mutta niin se vain on. Ja kun hyvin tehty juttu kuvineen tulee, sen me valitsemme ja muut armotta joudumme hylkäämään.

Demolevyjen mukaan ymppäämistä olemme tutkineet, mutta se valitettavasti nostaisi lehden hinnan pilviin. (Brittilehdet saavat teetettyä niitä niin paljon, että hinta per lehti jää siedettävälle tasolle. Emme siis tarvitse kuin noin 120.000 uutta lukijaa.) Tulevaan purkkiimme on tarkoitus kyllä on demoja pistää, jos se lohduttaisi.

Ja nyt Nnirvin kommentit kirjeesi loppuosaan: "Yhdyn kantaasi Lucasarstissa, heidän seikkailupelejään on nautinto pelata".

Mustikka vai mansikka?

Olemmeko samanarvoisia, eli tulevatko pelit myyntiin Suomessa samaan aikaan kuin ulkomailla?

MuMa

Olemme, tulevat joskus jopa aikaisemmin. Jenkkipelit ilmestyvät Euroopassa usein kuukausia sen jälkeen kun ovat Yhdysvalloissa ilmestyneet. Johtuu siitä, että saksalaiset ja ranskalaiset vaativat oman kieliset pelit ja manuaalit.

Halpapelejä

Mitä ovat halpapelit? Mistä niitä saa?

Star Trek on edelleen rautaa & T.K.

Halpapelit ovat joko muutama vuosi sitten ilmestyneitä pelejä, jotka julkaistaan uudestaan ja myydään huomattavasti halvemmalla hinnalla tai pelejä, joita ei kehdata myydä täydellä hinnalla. Niitä saa samoista kaupoista ja postimyyntifirmoista, joista saa muitakin pelejä.



Patalaiskoja

Lehti on periaatteessa suht hyvä, mutta saisitte keskittyä pelkästään peleihin, koska kovopuolelta ette tunnu tietävän hölkkäsen pöläystä. Tahtoo sanoa, että postipalstalta kaikki muu paitsi peliasiat pois. Kaiken kukkuraksi tunnutte olevan patalaiskoja. Ehdottaapa lukija teille sitten mitä tahansa, vastaatte aina tyyliin "ei me jakseta/viitsitä/kehdata/haluta". Ja kyllä konsolit tähän lehteen kuuluisivat.

Lupaamme olla tarkempia niiden "kovopuolen" vastausten kanssa! Niitä vain kysytään meiltä niin kamalan paljon. Mutta tuota patalaiska-väitettä en ihan allekirjoittaisi: teemmehän kuitenkin 80 sivua kahdeksan kertaa vuodessa. Useat, sinänsä ihan hyvä ehdotukset joudumme hylkäämään tilanpuutteen vuoksi. Konsolikeskustelu loppui tähän, piste.

Vain seikkailupelejä

Miksi lehdessä on vain seikkailupelien ratkaisuja? Haluaisin 3D-roolipelien ratkaisuja.

The Magic of computer role-playing

Ratkaisupalvelusta irtoaa apua ainakin EOB I:een, Chaoksen kartat ja Dungeon Masterin ratkaisu. EOB II julkaistiin muutama numero sitten, ja Underworldissa meillä tuli teknisiä ongelmia karttojen kanssa. Yritetään saada se jotenkin, samoin UW II.

Paljonko palkkio

Jos lähetän teille ratkaisun, paljonko saan rahaa?

Usea

Et mitään. Emme maksa sinulle rahaa siitä hyvästä, että lähetät meille postia. JOS ratkaisusi julkaistaan, saat palkkion, jonka suuruus riippuu mm. jutun pituudesta, oliko kuvia/karttoja mukana, tekstisi laadusta jne. Muistakaa nyt, rakkaat lukijat: avaamme ja luemme kaiken postin, ja palautamme levykkeenne jos mukana on postimerkillä varustettu kirjekuori.

Ratkaisupalvelu

Lähetin teille ratkaisupalveluun Police Quest I:n ratkaisun. Miksen saanut rahaa?

Ville

Ratkaisupalvelun periaate vielä kerran: listassa on mainittu pelit, joiden ratkaisun **voi tilata lähettä-**

mällä kuitin maksusta sekä palautuskuoren. Jos jompikumpi, kutti tai kuori puuttuu, emme lähetä haluamaasi ratkaisua. Ratkaisupalveluun ei oteta lukijoiden lähettämiä juttuja, vaan ratkaisut ovat Pelikirjoissa julkaistuja ratkaisuja.

Arvoisat pelinerot!

Lehtenne on parasta, mitä Suomen pelaava kansa on pitkin aikoihin saanut hyppysiinsä. Erityiskiitokset ansaitsee Nnirvi kutkuttavalla tyylillään. Lehdessänne on tällä hetkellä juuri sopivasti kaikkea, mitä pelifriikki voi toivoa.

Mielestäni MTV3 ansaitsisi piiskaa! Ajatelkaapa, ei yhtään tieteissarjaa ohjelmistossa, tulevissa elokuvissa muutamia leffa, jonka hyvällä tahdolla voi luokitella tieteiselokuvaksi. Sanon vain, että "resistance is futile, MTV3", kun Trek-fanit tästä oikein suivaantuivat.

Aliluutnantti
V.S.S. Enterprise D:ltä

Näin on marjat! Jostain syystä Suomessa ei scifi mene jakeluun, kauhukseni on käynyt ilmi, ettei edes Star Wars ole kaikille tuttu. No onneksi avuton suomalaisviihde, typerät visailut ja ulkomaiset idioottisarjat sentään kelpaavat. Valitettavasti Trek-fanit suivaantuivat sen verran liikaa, että Trekin tulevaisuus Suomessa loppui siihen. –nn

Mihin jäi ST?

Vaikka olenkin PC:n käyttäjä, puolustan tällä kertaa ST:n käyttäjiä. Ihmettelen sitä, kun Vuoden Peli -äänestyksessä ei ollut mukana ST:tä. Minun mielestäni kaikkien lukijoiden pitäisi saada äänensä kuuluville. Se siitä "jokaiselle jotakin" -mainoslauseesta. Mihin jäi lehden kannessa mainostamanne ST?

Tapio Vuorinen, Muurame

Hukkui historiaan. Valitettavasti meillä on Mac-lukijoitakin enemmän kuin ST-lukijoita, ja näiden yhteenlaskettu määrä on vähemmän kuin konsolilukijamme(!). Suomessa vallitsevat Amiga ja PC.

A-Max

Mitä A-Max-ohjelmalla tekee? A-Max käsittää 9 levykettä, joista yhdellä on peli Shadowgate. En vain saa kyseistä peliä toimimaan millään. Peli käynnistyy mitä ilmeisemmin A-Maxin kautta. Koneeni on A500 yhden megan muistilla. Mitä pitää tehdä?

Epätoivoinen amigisti

A-Max on MacIntosh-emulaattori, jossa mukana tulee Shadowgate-peli, joka on siis Macin peli, eikä toimi ilman A-Max-emulaattoria. Jotta emulaattori toimisi kunnolla, se vaatisi myös Macin ROMit. –pa

Uusi kone

Olen vain vaatimattoman C64:n omistaja ja miettinyt uuden koneen ostamista. Olisiko Amigalla ja PC:llä paljon eroja, eli kumpi ompi kalliimpi? Ovatko ne helppoja käyttää? Pitäisikö pelit ohjelmoida koneeseen?

Hanski Tietämätön

PC:ssä ja Amigassa on täysin eri käyttöjärjestelmä, joten opettelua tarvitset, hankit kumman tahansa. Hintoja ei voi tässä vertailla: ne riippuvat koneen ominaisuuksista ja lisälaitteista (äänikortti PC:hen, Amigassa on itsessään jne). Käy kokeilemassa kaupassa tai kaverin luona. Katso lehdestämme, minkä tyyppisiä pelejä näihin koneisiin julkaistaan ja päätä sen mukaan.

Ideoita pelifirmoille

Voisiko pelifirmoille (MicroProse, Sierra jne) lähettää omia peli-ideoita? Kertoisitteko firmojen osoitteet?

Pelle Peloton

Ilmoitan nyt viimeistä kertaa, että jos pelifirmat haluavat yhteydenottoja, he ilmoittavat pelipaketissa, manuskassa tai pelissä osoitteensa tai puhelinnumeronsa. Jos löydät osoitteen, lähetä ihmeessä ideasi, ei siitä haittaakaan ole.

Mistä kuva?

Voisitteko laittaa arvosteluiden kuviin tekstin, mistä koneesta pelikuva on?

Kysymys

Peli testataan tietyllä koneella, ja samasta ovat lähtöisin arvostelun kuvatkin. Testattu-rivi (eli millaisella koneella peli on testattu) on ihan peliarvostelun lopussa.

Lukijoiden vinkit

Toimituksen jutut ovat huippulaatua, mutta minua on alkanut vähän ärsyttää lukijoiden vinkkien laatu. Esimerkkinä olkoon Dune-miniratkaisu, joka oli melko epätarkka.

Arvoisa lukija ihmetteli tietämättömyyttänne jostain hevon kuusesta pummatusta pelistä: voi hyvä ja pyhä Pietari! Jos te siellä toimituksessa tietäisitte kaiken edes niistä 170 pelistä ja lyhyesti-palstan peleistä, jotka teidän lehdessänne ovat olleet, niin maailma ihmettelisi ja Tupla ja Kuitti olisi teille helppo nakki.

Ja sitten piratismiin. Arvoisat lukijat, kopioiminen kaverilta on tietysti helppo tapa saada peli. Toisaalta kaikki puhuvat, että konsolit valtaavat pelimarkkinat, mutta onhan meillä sentää megapelit ja eihän tässä mitään ole tapahtunut, joten kyllä mä nyt voin sen X-Wingin kopsata naapurin Villeltä. Mutta onko näin ikuisesti? Viimeisen kipinän tähän valitukseen antoi Wing Commander Super Nintendolle. Joten lopettakaa se kopioiminen!

"Helppohan sun on puhua, kun et kopsaa, etkä varmaan edes tunne ketään, joka niin tekee", ajattelee Mr Piraatti. Ei, osoittakaa maailmalle, että meitä on, jotka tuemme koneitamme. "No milläs yksinäs näyttelet maailmalle", herjaa piraatti. Vetoa kavereihisi ja näytä esimerkkiä ja osta Star Control II lähikaupasta. Pidetään tietokoneet pystyssä, eiks jeh!

May all the Trekkies
be with you/Dr. Fador

Yritämme tarkastaa lukijoiden lähettämät vinkit, ainakin pitemmät sellaiset, mutta aina se ei ole mahdollista. Luotamme lukijoihin, että he itse tarkastavat, ja toisaalta, että ahkerat lukijamme oikaisevat. Piratismi on ikuisuusaihe, kiitos vetoomuksestasi, eiköhän muutama piraatti mieti jälleen asioita.

Zool PC:lle?

Tuleeko Zool PC:lle? Pelit 1/93 väitti, ettei.

Täh?

Nnirvikään ei ole erehtymätön ja peruu "tuskin"-sanansa: kyllä se tulee. Anteeksi.

Posti parasta

Olen koko Pelit-lehden historian pitänyt posti-palstaa lehden parhaimpana palstana, nyt päätin kirjoittaa. Nnirville enemmän pelejä arvosteltavaksi, hänen huumorinsa on todella mukavaa luettavaa. Kuvat lehteen kaikista toimituksen ihmisistä. Tyhmille kysymyksille tyhmät vastaukset, niitä on hauska lukea.

Jeesus

Kiitos kiitos, sanoivat Sari ja Nnirvi. Jätetään tyhmät vastaukset tyhmille lehdille. Tyhmistä vastauksista sikiää tyhmää postia, ja sitä ei kai halua kukaan.



Onnea

Olen tilannut Pelit-lehteä alusta asti, enkä ole valittamista pahemmin löytänyt. Olen myös huomannut, että lukijoillanne on ollut erittäin hyviä ideoita lehden parantamiseksi, hyvänä esimerkkinä käy sarjakuvan toteutuminen. Paljon onnea loistavalle lehdellenne ja jos sama tyyli jatkuu, niin hyvin menee!

P.R.-Boy

Ihan itseänikin harmittaa, kun näitä kehukirjeitä tulee niin mahtavasti. Olen samaa mieltä, ideat ja kritiikki on ollut mainiota ja runsasta, tarpeeksi en voi koskaan niistä kiittää. Jatkakaa tekin samalla tyylillä, niin menee tosi hyvin!

PC:n pelit Amigassa

Voiko PC:n pelejä pelata Amigassa? Mitä ovat PC-emulaattori ja A386SX-20-kortti Amigaan?

Julkaisettehan

PC-emulaattori on ohjelma, joka emuloi PC:tä Amigassa. Commodoren A386SX on kortti, joka itseasiassa sisältää koko PC:n oleellisimmat osat. Kortista on nykyään 25 MHz:n versio. Myös muilla valmistajilla on vastaavia kortteja. Osa PC:n peleistä toimii pelkästään emulaattorilla, osa vain, jos koneessa on emulaattorikortti, asia täytyy pelikohtaisesti kokeilla. Jos peli toimii kortin kanssa, sopivuutta voi vielä parantaa ostamalla Amigaan PC:n näytönohjaimen.

Typerää

Eikö teidän mielestänne ole typerää julkaista kysymyksiä, joihin ei vastata? Melkein joka lehdessä PelitSeis-palstalla on kysymyksiä, joihin ei vastata.

Kyllästynyt

Ei ole, koska kysymysten lähettäjät tarvitsevat apua, mutta emme voi tietää kaikkiin peleihin jokaiseen kohtaan vastausta, mutta sen sijaan joku lukijoista yleensä tietää. Katsopa vain tämänkin lehden Max & Moritz -palstaa, siellä on pinkka vastauksia edellisten lehtien Seis-kysymyksiin.

Valitus

Liian moni kirjoittaa, että Pelit olisi paras maanpäällinen tietokonepelilehti. Ja p**t! Minä en valitettavasti löydä lehdestä ominaisuuksia, jotka tekisivät siitä parhaan. Miksi? Koska luen säännöllisesti brittilehtiä. Pelit on niihin nähden vaatimaton, koska Pelit ilmestyy liian harvoin, siinä ei ole demodiskejä, ratkaisuja on liian vähän ja samoin sivuja.**

V-M Pasanen

Ja loppuun Pasanen oli piirtänyt hienon sarjakuvan, jossa hän pistää Pelit-lehden roskiin. Älä, myy kirpparilla, saat rahaa! Ja muutaman vuoden kuluttua vielä enemmän, kun Pelit 1/92 on keräilyharvinaisuus...

Demodiski käsiteltiin jo. Ilmestymistiheys ja sivumäärä ovat niinkutsutussa korkeammassa kädessä. (Jos se olisi meistä kiinni, kantaisit kerran viikossa kottikärryillä Pelitlehteä.) Mekin luemme säännöllisesti brittilehtiä, mikäs sen hauskempaa kun sellaisia arvosteluja, kuten The Onessa julkaistu arvostelu Mindscape Legendistä, missä asiantunteva arvostelija ei ollut päässyt maan alle varsinaiseen peliin lainkaan. Me yritämme olla luotettava, toivottavasti se ei ole väärää politiikkaa.

Mikä kone

Minkä koneen ostaisin, minkä äänikortin ostaisin, minkä joystickin ostaisin...

Liuta kirjoittajia

Mistä minä tietäisin! En tiedä hintoja kuin suunnilleen, 386 PC 40 megan kiintolevyllä maksaa noin X markkaa, mutta jos siinä on 100 megan kiintolevy, noin tonni lisää, jos siinä on näyttö A, tonni lisää, jos näyttö B, tonni lisää jne jne. Käytetty on aina halvempi, mutta mitä ohjelmia, lisälaitteita (käyttöjärjestelmiä) siinä on, hinta vaihtelee. Joystick-testi oli numeroissa 1 ja 2, äänikorttitesti tulee alkusyksystä. Olkaa kilttejä, älkää enää kyselkö hintoja ja itsellenne sopivinta konetta!

Sierrasta

Minkä ihmeen takia Sierran pelit saavat yleensä hyvät pisteet, minusta ne ovat yhtä kiinnostavia kuin marjan poiminta. Juttuehdotuksia: Atk-tavaroiden postimyynti, äänikortit ja CD-pelit.

Urpo J Potkukelkka

Mutta Urpo, marjan poiminnan hauskuus on suoraan riippuvainen poimintaseurasta! Äänikortit toteutuvat (kts. edellinen kysymys), muut laitettiin korvan taakse.

286

Minulla on PC 286 VGA. Voiko koneellani pelata Monkey Island I:stä tai Street Fighter II:sta?

PC is the best

Monkeyn pitäisi pyöriä, mutta Street Fighter II:n pitäisi ensin ilmestyäkin PC-versiona.

Tetris-ennätys

Simo H. kertoi lehdessä 1/93 Tetris-ennätyksensä Amigalla olevan 61 600 pistettä. Minun ennätykseni PC:llä on 24 742. Väitän, että äärimmäisen harva pelaaja pääsee PC-Tetriksessä yli 25 000 pisteen. Amigan ja PC:n Tetris-tulokset eivät ole vertailukelpoisia.

Markku S.

Lyökääpäs minun ennätys, 62 000 pistettä SuperTetriksessä!

Nnirvin naama

Miten olisi kilpailu "piirrä Nnirvin naama"?

Eräs

Vautsi, upea idea. Mikä ettei.

Kaikille oma lehti

Heippa te maan MADoset. Tiedoksi teille lukijat, että jos te kaikki saisitte juuri haluamanne lehden, tulisi erilaisia lehtiä yhtä monta kappaletta kuin lukijoita. Hyvää koulua kaikille koululaisille ja onnellista vuotta 93.

Pakke

Hieno oivallus ja totta kaiken lisäksi. Kiitos, Pakke.

Trekkifaniksi

Kertokaa, mihin osoitteeseen täytyy kumartaa, jotta pääsee liittymään Star Trek -fanien lahkoon.

Trekin muistoa sureva

Osoite on Suomen Star Trek -seura, PL 48, 85501 Nivala.

Ongelmia Ultima Underworldissa

Ostin UW:n syyskuussa 91. Pelin installointiohjelma on mätä. Ensimmäinen installointi onnistui, mutta seuraavat eivät. Sama vika toistuu muissa (386/486) koneissa. Myös kahdella kaverillani on sama ongelma. Eikä ongelman pitäisi johtua muistin vähyydestä, sillä olen ladannut muistin QEMM:llä.

Toinen asiani on, että kaverini kanssa väänsimme ennen joulua King's Quest 6:n läppärit, eikä niistä ole kuulunut yhtään mitään. Mistä saa Indiana Jones IV:n previkoita?

Hullujenhuoneeseenko?

Ultimasi vika johtuu todennäköisesti QEMM:stä. Luepa muistijuttu tästä lehdestä. Ratkaisuja tulee meille uusista peleistä kustakin noin 20 kappaletta. Luemme kaikki, odotamme kunnes ratkaisujen tulo tyrehtyy, valitsemme parhaan, jonka saatamme julkaista. Loput palautamme **ratkaisun julkaisun jälkeen**. Joten aikaa saattaa kulua noin neljä–viisi kuukauttakin. Previkoita ei saa mistään, ne ovat demolevyjä.

Roolipeleistä

Olen samaa mieltä roolipelijuttujen lisäämisestä kuin numerossa 2/93 kirjoittanut "role playing forever". Ehdottaisin roolipeleille aukeamaa, jonne voitaisiin kirjoittaa vinkkejä muille aloitteleville roolipelaajille, sekä keskustelua muiden jo kokeneempien pelaajien kesken. Hienoa, että toteutitte julisteen! Jättäkää Wallu ja Wexteen rauhaan ja antakaa heidän tehdä työtään.

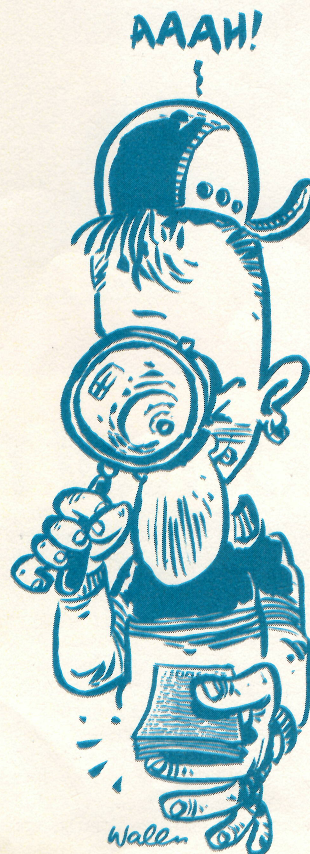
Zornac

Roolipelijuttu on tulossa, palstasta en niinkään tiedä. Mitä otamme pois sen tieltä? Ja toimisiko se keskustelufoorumina, eli keskustelisitteko te siellä? Millaisia roolipelejä käsittelisimme, niitä kun on jumalaton määrä? Tulisiko siitä sitten roolipelien Max & Moritz? Mitä? Tahdon lisää keskustelua. – Tuija.

Meistäkin juliste on hieno! Ei kahta suurta W:tä rauhaan saa jättää, ahdistelkaa vain, jospa yltyvät vielä parempaan.

Tilaa

Lehden laadun parantamiseksi: jättäkää 256-väriset sivut pois ja muuntakaa ne vaikka 16-värisiksi, koska korkea hinta johtuu aivan varmasti lehtenne ulkoisesta laadusta. Kun aina valitatte, että sivuille ei mahdu, niin pienentäkää kirjaimia. Tai sitten marginaaleja: teksti voisi alkaa 0,4 sentin päästä sivun laidasta.



Ihmettelen myös, että julkaisette vanhojen pelien ratkaisuja, esimerkiksi Maniac Mansion.

T.H.

Kultaseni, uskopa huviksesi, että painotekniikalla saadaan aikaan vain **4-värisiä** sivuja...

Värikkyys maksaa tietysti, mutta uudella tekniikalla toteutettuna ei kuitenkaan kohtuuttomasti. Toinen vaihtoehto olisi tehdä kokonaan tai osittain mustavalkoinen Pelit. Sitä ette tahtone sentään?! Kuinka pieniksi ne kirjaimet pitäisi pienentää? Marginaalit ja fontit ovat taitollisia elementtejä: haluamme säilyttää lehden hyvän ulkonäön. "Vanhojen" pelien ratkaisuja toivotaan valtavasti: katsopa vain esimerkiksi PelitSeis-palstaa, niitä eniten kysellään.

Formula One Grand Prix

Odotin Pelit-lehteä 1/93 kuin lehmä laitumelle pääsyä, erityisesti Formula One Grand Prixin arvostelua. Miksi arvostelijana oli Talasmaa, koska hän ei ymmärrä simuja? Ne, jotka eivät ole pelanneet FOGP:tä saavat kuvan, että peli on täysi susi, koska siinä ei saa paukauttaa 300 km tunnissa lippumiehen päältä ja nauttia sitten siitä, kun raajat lentelevät. Todella ikävää on lukea arvostelua, kun tietää pelin olevan paras laatuaan!

Ja sitten toinen juttu: väitän, että jos olisin ostamassa PC:tä, minun kannattaisi sijoittaa markkani 486-pohjaiseen koneeseen 386:n sijasta. Tietääkseni 386:lle ei ole overdrive-prosessoreita? Ja silloin, kun 486:sta loppuu puhti maksanevat nuo od-prosessorit pari kolme tonnia, nythän hinta on 5–6 tonnia, mallista riippuen?

MMEKE

Tarkoituksena ei ollut antaa kuvaa, että F1GP on täysi susi, uupuvathan antamani 84 pistettä vain kuusi pistettä huippupelin rajasta. Kuten jo arvostelussani kerroin, kyseessä on realistinen, ammattitaitoisella vektorigrafiikalla toteutettu simulaattori. Sen sijaan F1GP:n kiinnostavuus laskee ensimmäisen kymmenminuuttisen jälkeen kuin lehmän häntä ja peliä voi suositella vain autopelifriikeille.

Jos vain kukkaro antaa myöten, on 486 monien pelien kannalta parempi investointi kuin 386. Overdriven hankkimisen sijasta prosessorin vaihtaminen on järkevämpi tapa saada lisää puhtia koneeseen. Paljon riippuu kuitenkin alkuperäisestä emolevystä, joten mitään yleispätevää ohjetta ei voi antaa. Aloituskoneeksi 486SX-25:kin on hyvä vaihtoehto – kunhan varmistaa että prosessori on vaihdettavissa 486DX:ään ja 486DX2:een.

TJ Talasmaa

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Vinkit alkoivat mennä niin sekaisin ja olla niin monella palstalla, että päätimme yhdistää kaikki vinkit Maxiin ja Moritziin. Eli lukijoitten vastaukset PelitSeis-palstalle löytyvät nyt täältä.

Jos suinkin mahdollista, lähettäkää pitkät vinkit levykkeellä. Levykkeen päälle ehdottomasti oma nimi, sisältö ja konemerkki, kiitos. Ja osoitehan on:

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Ultima Underworld II

Jos palvelijat ovat jo lakossa, aloita uudestaan, sillä kysymyksessä on bugi etkä saa koskaan peliä läpi.

Eli kun Nanna ruikuttaa palvelijoiden kovaa kohtaloa, älä sano yhtään poikkinaista sanaa ja lupaa puhua Lord Britishille. Käy vaikka jossain muussa maailmassa, palaa takaisin ja puhu Britishille. Jos palvelijat eivät mene lakkoon, niin homma on selvä (siis tarkkana tallennusten kanssa).

Viemärien Reaperin luolassa on kasvi, jota käsittelemällä ilmestyy erittäin käyttäkelpoinen taikamiekka. Myös asevaraston avain löytyy täältä.

Scintilluksen akatemian päässä odottava Vault: mikäli törmäät näkymättömään teleporttiin, joka heittää sinut alkuun, olet ollut oikeassa paikassa. Seuraavalla kerralla mene mutkasta ennen teleporttia suoraan seinästä läpi. Arkkuhuoneen nurkasta pääsee (jos on frazniumhanskat) näennäisesti tyhjään huoneeseen. Tutki lattiaa huoneen keskustassa.

Nnirvi

Ultima VI

Kun tapat jonkun, kannattaa ottaa ruumis. Sen jälkeen paina ukkosi nimeä, ota valikosta pussin kuva ja sitten paina ruumiin kuvaa. Näet mitä tavaroita ruumiilla oli.

Aki Rytkönen

Quest for Glory 3

Jos hahmosi on fighter-tyyppiä, lopun pahat pojat (demonit) saa tapettua käyttämällä pelkästään taikakilpeä vihollisen iskujen torjuntaan: kun joku lyö kilpeesi lyöjä menettää itse energiaa.

Darklands

Linnoista saa ostettua parhaimmat hevoset (Superb horse). Pahojen linnanomistajien tappamisesta saa myös runsaat virtuality-pisteitten kohotukset. Jos matkallasi vastaan tulee joskus mökki, odottele ulkopuolella. Jos mitään ei ala tapahtua, mökissä ei luultavasti asu noitia, jos noita kutenkin asustelee mökissä hän hyökännee kimppuusi. Mökkiin ei taas kannata rynnätä sisälle, tämä vähentää virtuality-pisteitä siinä tapauksessa ette siellä asuukin vain tavallinen eukko.
Örkki

Tavallisia vihollisia saa kaadettua helposti myös kivillä, kannattaa nimittäin lähteä aina karkuun ja jatkaa kivitystä.

Örkki

Red Baron

Moraalisesti epäilyttävä vihje: tehtävän alussa kannattaa ampua omia koneita sen verran että ne lentävät huonommin ja saat enemmän pudotuksia. Lennoille kannattaa lähteä aina yksin, mikäli taitoa riittää.

Örkki

Star Control II

Jos haluat rahaa, myy Planet Landereita Maan asemalla. Esimerkiksi jos sinulla on vain yksi Planet Lander, voit silti myydä niitä satoja.

Örkki

Civilization

Kun aloitat pelin ota melko pieni saari jottei ole vastustajia samalla saarella (ainakaan paljoa). Perusta kaupunki pienen saaren rannikolle. Ala rakentaa setlerssejä kaupungissa. Kun olet saanut uudisraivaajajoukon rakennettua mene sillä seuraavalle kohdalle rantaa ja perusta kaupunki. Jatka näin kunnes saaren merenrannat ovat täynnä kaupunkeja. Nyt muut kansat eivät pysty valloittamaan kaupunkejasi, koska he eivät pysty rantautumaan saarellesi.

Jussi ja Jarkko

Ultima VII

Käynnistä peli komennolla ULTIMA7 ABCD. Muista painaa välilyönti ennen ABCD:n kirjoittamista. Paina Alt-näppäin pohjaan ja painele numerot 255, jolloin kursori siirtyy yhden merkin verran oikealle. Näin peli lataantuu editointitilaan. Paina pelin alettua F2, jonka avulla voit muuttaa lähes kaikkea mitä pelistä löytyy. Voit esimerkiksi siirrellä vuoria. Painamalla F3 tulee näyttöön Britannian kartta, josta voit valita paikan mihin mennä.

Jussi ja Jarkko



Falcon 3.0A

Falcon versiossa 3.0A voi vuorokauden aikoja vaihtaa painamalla shift+T. Vinkki voi toimia muissakin versioissa.
Örkki

Railroad Tycoon

Rehellisin tietämäni tapa saada osakkeiden arvo nousemaan on seuraavanlainen:
Alussa älä ota enempää kuin 2 kertaa velkaa lisää. Rakenna 3 asemaa, joista yksi on erityisen kaukana muista. (Se tuottaa enemmän ja sillä välin, kun yksi juna kulkee pitkää rataa, on sinulla toivottavasti toinen juna menossa lyhyempää rataa, joka taas tuottaa rahaa useammin).
Kun rahaa alkaa kertyä noin miljoona puntaa maksa yksi veloistasi ja rakenna lisää rautatietä.
Pian sinulla pitäisi olla niin paljon rahaa, että voit rakentaa paljon siitä kärsimättä. Tee hintasota pahimpia kilpailijoitasi vastaan ja varmista voitto tekemällä ensin signaltower kilpailijan kaupungin viereen, sitten voit rakentaa tilalle depotin (vaikka se olisi vain yhden ruudun päässä kilpailijastasi). Pistä yksi juna menemään hintasodan ajaksi uusimman depotin ja kilpailijan välille, niin saat haettua kaupungista enemmän tavaraa ja voitat hintasodan.
Tämän jälkeen, jos osakkeesi ovat kaikkein arvokkaimpia, ainoa tehtäväsi on tehdä koko ajan lisää rautatietä.
Tärkeintä on muistaa, että osakkeiden arvon nousuun vaaditaan koko ajan LISÄÄ tuloja, rahaa, tuohta, kahisevaa, mitä vain, mikä liittyy näihin edellämainittuihin asioihin. Rahaa taas saa tekemällä koko ajan lisää rautatietä ja hintasotia. Muista rakentaa postilaitos ensimmäisiin kaupunkeihin.
Kannattaa aloittaa Euroopasta. (Paremmat junat alussa, enemmän kaupunkeja).
Jukka

Black Crypt

Estoroth Paingiver kyseli, miten kuolee tason 14. hirviö. Kun kaikilla ukoilla on possession-suojat, ei possessor-demoneista ole edes kunnon vastusta. Varsinkin kun annat Disrupt-Quake-Fire-Maellstrom-loitsusarjan palaa.
Antti the Fearless Warrior

Future Wars

Lehdessä 6/92 nimimerkitön kyseli, miten selvitä konekaappareiden vankilasta. Heitä kapseli tuuletuskanavaan ja peitä se päivän (itse asiassa tulevaisuuden) sanomalehdellä (metrohallista). **James Tiberius Kirk** kyseli miten saada arkku auki. Yksinkertaisesti operate case, jonka jälkeen mene arkkuun makaamaan. Tulevaisuudessa juuri ennen Crughoneiden alukseen nousua ota näkymättömyyspilleri ja kipitä kovalla vauhdilla laatikoiden taakse ja avaa laatikko. Nyt alkaa kinkkinen juoksu alakertaan tietokonehuoneeseen. Siitä selvittyäsi sinun pitää vielä ajan puitteissa ehtiä seitsemännen kerroksen pakoalukseen ja kaikki on ohi.

Space Quest II

Mikael Sarialle: Puzzlen saa alusta, huoneesta, josta saa puvun. Mene keskelle vaaleansinisiä lokeroita ja kirjoita "open locker" ja "take puzzle" sekä "take supporter.
Roger Wilco

Laser Squad

Toimitus kysyi tehtävää 5 (Paradise Valley). Maanalaisiin luoliin pääsee, kun etsii paikan, joka on täynnä pensaita. Paikka on kierukan muotoisten kallioiden vieressä. Mene kallion polkuja pitkin. Viimeisessä ruudussa ilmestyt maanalaisiin luoliin.
Tark'ampuja

Larry 1

Apua **täysin jumittuneelle:** Uima-altaalla riisuudu ja hyppää veteen. (Go to swim.) Anna naiselle omena.
Vinkkien viljelijä

Colorado

Timolle, Juholle ja Jannelle: Maassa olevia esineitä voi ottaa työntämällä tikkua vastakkaiseen alakulmaan, minne ukko katsoo. Paina nappia! Kivääri pitää ladata joka laukauksen jälkeen, alussa se ei ole ladattu. Lataaminen tapahtuu taas vääntämällä tikkua vastakkaiseen yläkulmaan, minne ukko katsoo ja nappia painamalla.
Karhut voi tappaa monella tavalla. Ammuskele kiväärillä kunnes nallukka kuolee, toinen tapa on odottaa, kunnes nalle lyö, astua eteenpäin nallen luo, lyödä, ja kävellä heti taaksepäin. Käytä puukkoa. Intiaanikylässä sinulla oleva pimeys on ilmeisesti virhe ohjelmassa.
Vinkkien viljelijä



Dark Queen of Krynn

Aragonille Pelit 7/92: Hawkblyffissa sinun täytyy löytää Book of Amrocar eräästä tornista temppelistä. Ennen kuin menet temppeliin, mene jalokivimyyjän luokse. Pyydä häneltä passeja, joita tarvitset liikkuaksesi tempppelissä. Pääset ulos, kun olet löytänyt Book of Amrocarin.
Mene sitten visiitille haltioiden salattuun valtakuntaan (Trillomanista itään). Suorita kuninkaan ja kuningattaren antama tehtävä ja saat heiltä Iron Dragon Scalen. Mene sitten Blackwater Gladeen, käytä Iron Dragon Scalea Tremorin luolan oveen ja pääset sisään. Anna Scale Tremorille ja lohikäärmeet kuljettavat sinut Gnomien linnakkeeseen Aldinachruun. Siellä mene toiseen kerrokseen ja etsi Gnomien kuningas, joka onkin drakoniaani. Mene ensimmäiseen kerrokseen ja "laiturien luo". Matka jatkuu sieltä Tower of Flameen.
Kaz the Monotaur

Lord of the Rings



Gandalf kyseli Gimlistä. Gimli on Rivendelin kellarissa. Käytä perception-taitoa seinällä olevan viimeisen hyllyn vieressä. Ota viinipullo ja yritä mennä seinän läpi.
Lorieniin pääset näin: kun tulet Moriasta Frodo ja Sam hobnapataan. Etsi silta, jolla seisoo haltia. Puhu haltialle ja sano "elrond". Haltiat vievät sinut Lorienin portin lähelle. Etsi puu, jossa on valkoiset tikkaat.
Dol Gulduriin pääsee näin: kun näet tiellä Klonkun (Gollum), huuda jotain haltiakieltä (en muista mitä!). Klonkku kertoo salareitistä Dol Gulduriin. Klonkku liittyy ryhmään. Jos jäät reitillä Dol Gulduriin jumiin, mene jonkun ohuen puskan läpi. Käytä ensin perceptionia. Dol Gulduriin pääsee ison kiven vierestä. Vankikopit saa auki picklockilla. Sam on alimmaisessa ja Frodo ylimmässä kerroksessa.
Aragorn>

Larry 2

Lasse Rautiaiselle: Älä missään nimessä syö ruokaa, se on myrkytettyä. Onko sinulla pitkät vaaleat ja naiselliset hiukset? Jos on, etsiydy hotelliin. Mene ikkunan lähellä vasemmalle näkösuojaan. Vaihda bikinit päälle. Tunge bikinien yläosaan rahaa, ja voila! Larry on vaihtanut sukupuolta!
Vinkkien viljelijä

Codename: Iceman

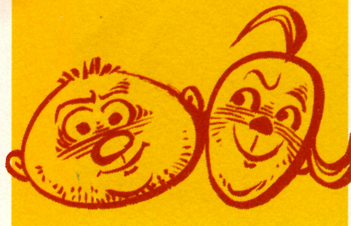
Putelle: Osta sanomalehti hotellin terassilta ja naikkonen kertoo soittopyynnöstä.
P&K Co.

Space Quest 2

Antti H:lle: Kirjoita "hold breath" ja juokse lujaa luolan läpi ja ota timantti. Takaisin tullessa muista taas pidättää hengitystäsi. Sitten kiipeä vanhaan puuhun ja aikasi siellä rymisteltyäsi kävele metsämiehen ansaan (oikealla). Kutsu metsämiestä pari kertaa ja donkkaa sporella miestä ja ota avain ja avaa ovi. Muista ottaa lähtiessäsi köysi kivelta. Huomaa, sporen vaikutus kestää vain hetken.
P&K Co.

The Two Towers

J.K:lle: Kun ukkeli tulee vastaan, hyökkää kimpuun. ukko onkin Gandalf.
Gandalf-harmaa



Moritz

Flood

Atari ST

Ruudussa 1 mene ylös ja oikeanpuoleisessa kerroksessa mene ylhäältä luettuna kolmanteen kerrokseen ja hyppää vasemmalle.

Henry Turunen, Kuopio

Elite ja Elite+

Kun kone kysyy koodeja, kirjoita SARA ja seuraavaksi oikea koodi, saat kaikkea kivaa. Elite+:ssa pitää kirjoittaa SARAn sijasta SUZANNE.

Dr. Fador

Spindizzy Worlds

Planeetan valinnassa kirjoita Edit isolla E:llä. Tämän jälkeen E-näppäimellä pääset editoriin, jossa voit suunnitella itse kenttiä. Help-näppäimellä saa apua.

Dr. Fador

Starglider 2

Pysäytä alus, survaise f pohjaan, laita pause päälle ja kirjoita väliyönneillä kuorrutettuna "were (tai we are) on a mission from god". Fuel, laser ja shield pilarien vasemmalla puolellasi pitäisi laskea puoliväliin. Näin saat rajattoman energian ja polttoaineen. K-näppäimen pitäisi antaa sinulle kaikki aseet.

Dr. Fador

Heroes of the Lance

Taso 1: Etsi paikka, jossa pylväs tukkii kulkusi oikealle, siinä on ovi. Mene siitä etelään ja näet suuren kiven tapaisen salaoven. Mene siitä.

Taso 2: Etsi iso kuoppa, jonka takana on ihmisiä ja Baaz drakolainen. Tapa ne velhon ja temppeliritarin loitsuilla ja hyppää kuopan yli. Etsi paikka, jossa on paljon isoja kuoppia peräkkäin. Tapa toisella tai kolmannella kivellä oleva vihollinen Hold person ja Magic missile -loitsuilla. Hypi kiveltä kivelle ja mene salaovesta sisään.

Taso 3: Harhaile käytävissä kunnes löydät paikan, jossa on pienin

Shadow of the Beast

Lähde ensin vasempaan päin ja mene puun sisään. Etsi avain ja patsas, joka sylkee tulta ja heittelee kristallipalloa. Hakkaa palloa, saat ampumiskyvyn. Mene teleporttiin ja tikkaita ylös ja oikealle. Ammuskele monsteri, joka ilmestyy eteesi, mutta varo koskettamasta sitä. Nyt etsi avain ja voimalyönti. Hakkaa demoni ja mene sen takana olevasta ovesta.
Kiipeä kaivosta ylös ja juokse oikealle niin kauan, että saavut linnakkelle. Älä mene heti ovesta, vaan hae ensin soihtu seinältä oven jälkeen (siis ulkona). Etsi sisältä jakoavain ja sinko ja mene tulittamaan kolmipäinen lohhari tuusannuuskaksi singollasi. Tämän jälkeen juokse ovelle, jossa on kypärä ja mene sisään. Pääset lento-osuuteen. Lennä aina vain oikealle.
Kun pääset juoksentelemaan hautuumaalle, älä ota ihan kaikkien kivien alla olevia pulloja, koska osa niistä on energiankuluttajia. Kun saavut otuksen luo, joka hakkaa nuijalla taivaasta sinua kohti, tiedät, että olet oikeassa paikassa. Nuiji siis monsteri ja olet läpäissyt pelin.

Lyhyestä vinkki kaunis...

Carl Lewis Challenge

Amiga Saat huomattavasti kovemmat vauhdit rynkyttämällä joystickia ja hiirtä samanaikaisesti.
Ville V. ja Alexi A.

North And South

Amiga Tuhoa silta heti alkajaiseksi taistelussa. Jos hevoset ehtivät ylittää sillan, tuhoa kivet.
Ville V. ja Alexi A.

Harley Davidson

Amiga Aja aivan tien oikealla reunalla, näin väistät esteet. "Drag Racessa" aja oikealla reunalla ja paina täysillä. Yleensä tuloksena on 400.

Wolfenstein 3D

PC Käynnistä peli käskyllä WOLF3D -GOOBERS. Sen jälkeen paina alas vasen shift, alt, backspace ja sen jälkeen tabia ja jotain kirjainta. Paina yhtäaikaa pohjaan M, I ja L ja saat vaikka mitä.
Ville Hevonkorpi

Turtles Coin-Op

Paina pelin aikana U:ta, saat loppumattomat elämät, mutta jos otat pizzan ne menevät pois.
Jussi Varjoranta

Night Hunter

Amiga, ST Kuudennen ruudun koodi on JPB.
Henri Turunen

Dragon's Lair II

Amiga Kirjoita warppiruudun näkyessä "get mordroc dirk" välilyöntien kera.
Janne Kiviluoto

Atomic Robokid

Amiga Kirjoita alkuruudussa tuesday 14th ja saat loppumattomat elämät.
Peluri

Rodland

Amiga Paina pelissä viisi kertaa helppiä.
Ville Hurmalainen

Cabal

Amiga Kirjoita pelissä schlika ja paina F2 hypätäksesi tason.
Ville Hurmalainen

Robocop II

Amiga Kun peli pyytää painamaan fireä, kirjoita serialinterface.
Ville Hurmalainen

Wings

Amiga Konekiväärien jumittuessa pidä fireä pohjassa ja pian taas lyijy liitää.
Jussi Järvinen

Street Fighter

Amiga Kirjoita kesken pelin "streetcheat".
Jussi Järvinen

Rick Dangerous

Amiga Paina helpnäppäintä ja saat loppumattomat elämät.
Jussi Järvinen

Knights Of the Sky

Kun yrität lähteä lentoon, etkö saa tehoja? Paina yhtäaikaa ctrl, alt ja F1 pohjaan ja kokeile uudestaan.
Kari -81

Fire Power

Paina: - = vauhti kovenee, + = vauhti hiljenee.
Kari -81

Lethal Weapon

Amiga Tasokoodeja, joilla saa 99 lipasta ja lisäelämiä: Tehtävä 1 = irurei, tehtävä 2 = myebue, tehtävä 3 = ticelt ja tehtävä 4 = ctlyoa.
Johannes

Flashback

Amiga Tasokoodit:
easy = back, loup, cine, good, spiz, bios, hall
normal = play, toit, zapp, lynx, scsi, gary, pont
difficult = clop, cara, cale, font, hash, fibo, tips
Johannes

Risky Woods

Amiga Kirjoita alkuruudussa RIP, saat seuraavat cheatit päälle:
F1 = nostaa energiaa ja lisää elämiä
F2 = hoitaa pikkurahaa ostosten tekemiseen
F3 = sivuuttaa aikarajan
F4 = katapulttaa seuraavaan tasoon
Johannes

Golden Axe

Amiga Kun tulet hahmon valintaruutuun, paina jotain numeroa väliltä 2–8 niin pääset kyseiseen ruutuun. Muista ensin laittaa hahmot oikeaan järjestykseen ja paina numeron jälkeen nappia.
L. K. Lindgren

Space Quest I

Avaruusalus Arcadan pakokapselissa katsele nappeja ja paina nappia johon varoitetaan koskemasta. Pääset King's Questin vuoristoruutuun.
Jussi ja Jarkko

Test Drive I

Paina ajon aikana Z- ja X-näppäimiä, autosi lähtee kuin raketti.
Jussi ja Jarkko

Street Rod 1

PC Jos olet rahapulassa ota Chevrolet Master Deluxesta moottori ja vaihteet irti. Myy auto haluamallasi summalla noin 10 000 –25 000 markalla.
Jussi ja Jarkko

Simpsons

Amiga Nelostason loppupuolella saa superhypyn painamalla välilyöntinappulan pohjaan ja normaalia hyppynappulaa samanaikaisesti. Viitostasossa saa 1. kerroksen oven auki numerolla 14. Toisessa kerroksessa numero on 32. Kolmas kerros 11. Neljäs kerros 41. Viides kerros 21.
Jussi ja Jarkko

Star Goose

PC Paina F1 pohjaan, energia ei kulu.
Pekka Pyrhönen

Arkanoid

PC Paina F9, voit tehdä ja valita kentän.
Pekka Pyrhönen

Mega-Lo-Mania

PC Pisteestä voi hyppiä ruutuja eteenpäin, pilkkunäppäimestä voi mennä ruutuja taaksepäin.
Mikko Leväharju

Troddlers

Amiga 10 ensimmäisen tason salasanaa:
buildit, nosweat, pyramid, clearout, spinx, quater, centerin, redgems, crossed, skiparound
Jussi Nor io

Parasol Stars

Amiga Pelin aikana kirjoita cynix ja paina:
C=krediittejä,
D=kuolema, X=seuraavaan tasoon,
B=bonus tausta, F1-F10=hyppää tasoja
Jussi Norio
ÆMDNMØ

The Simpsons

Vastaus **Jennille**: Mene veden päällä olevan oksan niin päähän kuin voit. Odota siellä, kunnes krokotiili nousee vedestä. Hyppää sen päälle.
Jenni's little helper

välein 4 ovea. Etsi paikka jossa on rinnakkain 3 ovea. Molemmissa paikoissa kuuluu kuuluu mennä viimeisestä ovesta. Löydät kohta suurta kiveä muistuttavan salaoven.

Muista muutama vinkki tälle tasolle: hämähäkin saa nitistettyä kun hakkaa miekalla alaviistoon, peikkoon kannattaa käyttää aina Hold person- tai Web-loitsuja, pienen lohharin saa ahdistettua, kun juoksee sitä päin suojat päällä. Älä hätäänny, vaikka suojasi menisikin pois päältä, sillä lohhari ei pysty henkäisemään niin kauan kun juokset. Mutta jos paikalle tulee toinenkin vihollinen, valmistele suojat, hakkaa toinen monsteri ja jatka ahdistusta. Lohharin voi tappaa Combat-valon palaessa lyömällä alaviistoon. Lohhari häviää, kun menet ovesta.

Lohikäärmeen luolassa ahdista lohhari hypyllä oikealle. Kun olet päässyt lohikäärmeen henkäyspiirin alle, ahdista se juoksemalla oikealle niin kauan, että löydät Mishakalin laatat. Käytä niitä velholla ja käytä Final strike -loitsua. Seurueesi kuolee, mutta olethan sentään läpäissyt pelin.

Jarkko Saarinen

Motorbike Madness

Motskaria ajaessasi käänny sivuttain ja aja täysillä reunassa. Sinun pitäisi päästä varikolle ja seuraavaan rataan.

Johan Viitanen

Hunter

Jos sinulta on kulunut esimerkiksi kymmenen panosta pistoolistasi ja otat auton, jolla on vähintään kymmenen pistoolin panosta, saat ammukset täyteen kun lähdet autosta.

Aki Rytkönen

Pinball Fantasies

Kirjoita minkä tahansa flipperin alkuruudussa ennen pelin aloittamista digital illusions välilyöntien kanssa ja et voi enää menettää palloa. Kirjoittamalla extra balls saat 5 palloa kolmen sijasta.

Aki Luukkonen

Action Replay -osoitteita

Putty	c71c80	elämät
Rampart	c1019d	aika
	c123ed	tykit
Lethal Weapon	c1a1d5	lippaat
	c1a1d9	laukaukset/lipas
	c1a1cd	energia
	c1a1c9	elämät
Wing Commander	c4b35f	etusuoja
	c4b351	takasuoja

Johannes

Zool

Tasossa 2.2 sinun täytyy etsiä kirja, johon ilmestyy nuotteja. Soita ne, muuten et pääse tasoon 2.3. Kun ruudussa lukee push fire to start game ja Zool kikattaa, kirjoita goldfish ja taustan pitäisi välähtää. Pelin aikana painamalla I tulet näkymättömäksi ja painamalla 2 pääset seuraavaan tasoon.

Jussi Norio

Faery Tale

Amiga

Tallenna peli ja editoi sitä vaikka NewZapilla. Muuta alusta laskien 19. tavu muuksi kuin nollaksi, niin cheatti kytkeytyy päälle ja saat muutaman lisäkomennon: B = Kultainen joutsen, ' = Koordinaatit ja F10 = aika kuluu tunnin.

Parasol Stars

Toiseen salaiseen maailmaan pääsee seuraavasti: kolmannen planeetan neljännessä kentässä on keskellä kammio, jossa on katkarapujen näköisiä ötöjä. Heti kun pystyt liikkumaan, hypi ylös ja kerää jättisalama. Vähän ajan kuluttua kammioon ilmaantuu purppurasydän. Pudottaudu alas ampuen salamalla sydämen. Ei haittaa vaikka muutamia ötöjä kuolee samalla. Tapa loputkin ja HETI kun viimeinen kuolee, mene nopeasti kammion päälle. Ota yksi salamatippa ja pudottaudu alas ampuen ylin hedelmärivi. Mene laatikkoon sisälle ja kerää loputkin hedelmät. Näin olet salaisessa maailmassa.

Janne Kiviluoto

Addams' Family

Koodeja:

Kolme energiasydäntä	&199D
Fester	VL#R4
Isoäiti	V&YKV
Pugsley	V121B
Wednesday	VD2RL

Mene ovisalissa vasempaan alakammioon ja paina ylös. Pääset näkymättömästä ovesta sisään. Mene ylös, siellä on toinen salaovi. Nyt tulet uuteen ovisaliin. Mene ensin oikeanpuolimmaisesta ovesta sisään ja ota lenkkarit. Mene toisesta ovesta oikealta ja hyppää kuopan yli. Ota fetsi ja pudottaudu alas. Mene nopeasti ovesta. Olet taas ovisalissa. Juokse tai lennä nopeasti ylimmästä ovesta sisään. Heti kun pystyt, painele nappia niin, että lennät tasanteelle ja saat noin 30 lisäelämää.

Janne Kiviluoto



The Manager

Aloita yhden kauden peli ja lainaa miljoona pankilta valiten maksuajaksi yli 18 kuukautta. Koska kausi on vain 12 kuukautta pitkä, sinun ei ikinä tarvitse maksaa kaikkea takaisin ja taas pankilta "hävisi" rahaa (hähä).

Cytron

Amiga

Tasohyppyterminaalien koodit (jokaisella tasollahan on tasohyppyterminaali).

Foyer: taso 2 = hide*, 3 = hike, 4 = lake, 5 = dead, 6 = ache*, 8 = flee

BioTechDeck: taso 1 = bfae, 2 = ffib*, 3 = aahc, 4 = hkaj, 5 = ejla, 6 = dhla*

ReactorDeck: taso 1 = elad, 2 = kake, 3 = fgah*, 4 = cija, 5 = fila*, 6 = bfdg, 7 = died

Holodeck: taso 1 = fiag, 2 = lkai*, 3 = bldk, 4 = jaki*, 5 = gabg*, 6 = labh

Jos käytät koodeja, jotka on merkitty tähdellä (*) samalla tasolla, pääsee Cytronisi bonus-huoneeseen.

Johannes

Moonstone

Lohikäärmeen saa tapetuksi helpoiten syöksähtämällä heti taisteluruudussa eteenpäin niin, että lohhari nostaa päänsä (varo kuitenkin ettei se kärvennä sinua). Sitten lähde kävelemään tulosuuntaan, kunnes lohikäärme laskee päätänsä ja nopeasti käänny, kävele takaisin, mätkäise lohharia ja se kärsii. Toista tämä noin kymmenen kertaa, niin lohikäärme lysähtää maahan kuin tyhjentynyt ilmapallo.

Jos elämät ovat vähissä ja kotikylä kaukana, mene stonehedgen näköiselle paikalle, joka sijaitsee metsäalueella, uhraa yksi tikari ja saat lisäelämän. Kaiken lisäksi tikari ei edes häviä!

Mide-79

Amiga Action Replay -vinkkejä

Lisää		
Bionic Commando	c1552a	elämiä
Lupo Alberto	2323a	elämiä
Silkworm	2b4	koptereita
Buggy Boy	22acb	aikaa
Super Off Road	1c44	rahaa
Rainbow Islands	e6d2	elämiä
Super Hang-On	6d36	aikaa
Marble Madness	c100ef	aikaa
Chase HQ	2e7a8	aikaa
Chase HQ 2	30c5e	aikaa
Masterdrive	626	rahaa
Outrun	35601	aikaa
Cisco Heat	1e096	aikaa
Talisman	22f70	energiaa
Loppumattomat elämät:		
Mousetrap	tfd c07b1e	(hiiret)
Pacmania	tfd 53ec	
Bubble Bobble	tfd 1fc76	
Ikari Warriors	tfd 12b24	
Vigilante	tfd a67e	
Insanity Fight	tfd 3ebae	
Black Lamp	tfd 74bc	
Roadwars	tfd 80e	
Frostbyte	tfd c0bd5c	
Thundercats	tfd 17156	
Wizball	tfd 5907c	
Ninja Warriors	tfd 19a08	(crediitit)
Blood Money	tfd 8c28	(alukset)
Space Ranger	tfd 10c2e	

Johan Viitanen

PELIT SEIS?



Viimeisten viikkojen aikana on saapunut paljon kysymyksiä, joihin on vastattu jo edellisissä lehdissä. Emme julkaise niitä uudelleen. Joten kun teillä on ongelma, tarkastakaapa vanhoista lehdistä: usein vastaus on lähempänä kuin luuleekaan! Tulossa-sivulla (79) taas kerromme, mitkä ratkaisut tulevat seuraavassa lehdessä, joten kärsivällisyyttä.

Uudet, tuoreet kysymykset ja vastaukset ovat tervetulleita, kirje postiin ja osoitteeksi

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 HELSINKI

Eye of the Beholder II

En pääse toisen sinisen kerroksen koillisosaan. Millä avaimella saan lukon auki? Minulla on hallussani 3 peilikilpeä ja punainen silmä.

I need your help

The Simpsons: Bart vs. Space Mutants

Miten selvitän punaisiksi muuttuvat portaat ja siitä edespäin?

Homer

Ultima V

Miten saa Underworldissa sijaitsevan Shard of Cowardicen?

Ultima-fani

Rampart

Miten saa supertykin tai propagandapallon?

PC-versiossa valitset Enchanced-pelin. Supertykki maksaa 3 tykkiä, propagandapallo x tykkiä. –nn (Amiga-versiossa kyseisiä ominaisuuksia ei ole. –jpp)

Cruise for a Corpse

Mistä löytää lipaston avaimen, vasaran ja muita työkaluja, ja miten Hectorin kabinettiin pääsee? Miten pääsee lockeriin ja miten viini juodaan?
Laivalla kello on 13.20 ja mitään ei tunnu tapahtuvan. Mitä pitäisi tehdä?

Ultima Underworld

Mitä tekee Gem Cutterilla jonka saa, kun nuijii kaivoshirviön toisella tasolla? Miten voittaa Rodrick-nimisen hepun neljännellä tasolla? Tuleeko miinusta jos ottaa asumuksista sellaisia tavaroita, jotka eivät kuulu kenellekään? Miksi en pysty taikomaan juuri mitään? Vaikuttaako se, että otin taistelijan hahmoksi? Miten paistetaan popcornia?

Mahtava maagi

Gem Cutter annetaan yhdelle tyypille. Jos et pärjää mies miestä vastaan, käy kimppuun ylhäältä olevilta tasanteilta (vaatii kieroutta). Ei tule miinusta. Taistelija ei juuri pysty taikomaan. Pistä maissintähkä soihtuun. –nn

Elvira

Miten hunaja ja heinä sekoitetaan? Kuinka loitsukirjan aineet löytää?

Elvira player

Sekoitusohjeet on kerrottu manuaalissa. Aineita löytää esimerkiksi puutarhasta. –nh

C.R.E.A.T.U.R.E.S.

Miten tehdään pelastustehtävät 2–3?

Eye of the Beholder

Mitä pitäisi tehdä tasossa kolme, kun löytyy vain lukittuja ovia? Yhdessä paikassa kun astuu, avautuu ansaluukku. Kun pudottaudun siitä, joudun paikkaan jossa vastaan tulee ilkeitä hämähäkkejä. Tiedän että papin pitäisi Cure poison -loitsu, mutta sen saa vasta kuudennella tasolla. Hämähäkkipaikassa on avain, jota tarvitsisi ylhäällä. Ylhäällä on myös erään oven vieressä luukku, mitä sillä pitäisi tehdä? Hämähäkkitasossa ryhmäni kuoleskelee koko ajan myrkytykseen. Mitä pitäisi tehdä?

Eräs jumissa oleva

Käytännön neuvo: pääset kyllä paikkaan, josta tiputtautumalla joutuu kenkujen luo. Mellasta kenkujen luona (tai alempana), kunnes pappi on tasolla 6, ja palaa hämähäkkiluoliin. Eye of Beholderin kartat julkaistiin Pelit 1991 Syksy -opuksessa. –nn

Myth

Miten selvitän Chambers of Anubis -ruudun, kun olen löytänyt päähineen, jolla ammutaan "patsaat" ja nähnyt Anubiksen? Miten Anubiksen voittaa?

Jämähtänyt

Last Ninja I

Mistä ja miten pääsee kolmoskentän läpi?

Tero

Alien Breed Special Edition

Mitä kahdeksannessa tasossa pitää tehdä?

Ugly alien from outer space

Raid Over Moscow

Miten saa aluksen pois hallista?

I don't know

Historiaa...varovaisesti ohjaamalla sen ulos. Se oli vaikeaa, muttei kovin.

Spirit of Excalibur

Millä aseella voin voittaa jättiläisen? Mistä tuon aseen voi saada?

Pelifani -80

Vengeance of Excalibur

Miten Brass Cityn Djinni voitetaan? Tuossa kohdassa luuranko herää aina uudelleen eloon.

Pelifani -80

Dark Queen Of Krynn

Miten Tremorilta saa apua?

Raistlin.A

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Mitä pitää tehdä sontiaismolotta- ja Pepon luolassa?

Raistlin.A

Zak McKracken

Mitä Seattlessa on, kun Zak sanoo haluavansa ostaa sinne lipun? Mistä ja miten saan tulitikut tai jonkin, millä saa valoa aikaan? Pääseekö 14th kadulla kahteen viimeiseen oveen ja jos, niin miten? Miten saan homeetonta leipää? Mistä saa sinisen kristallin?

Help me

Kulje lentokoneeseen heti vasemmalle käymälään. Tunge vessapaperia lavuaariin, aukaise hanat ja paina seinällä olevaa nappulaa. Lähde heti käymälästä oikealle. Kulje aivan oikeassa reunassa sijaitsevaan lentoemännän huoneeseen. Nakkaa kananmuna mikroaaltouuniin ja kytke uuni päälle. Muna räjähtää uunissa aiheuttaen huiman sotkun.

Kävele matkustamo-osaan ja jää odottamaan oikealta ensimmäisen istuimen kohdalle. Kun lentoemäntä on kävellyt ohi ja alkaa siivota mikroaaltouunia, nouki ensimmäinen istuin ylös ja ota lattialle pudonnut sytkäri. Tutki nopeasti istuimien yllä olevat lokerot kunnes löydät happipullon. Ota se ja palaa istumaan omalle paikallesi.

Seattlen lentokentällä kävele ovista ulos, ota puunoksa ja anna pähkinät kaksipäiselle oravalle. Käytä oksaa vuorenseinämään. Zak kaivaa miehenmentävän aukon. Kävele luolaan. Luolassa käytä "What is" -komentoa ja liikuta pointteria, kunnes löydät hylätyn linnunpesän. Kävele sen luokse ja ota se käyttäen golfmailaa.

Käytä "What is" -komentoa jälleen ja etsi tulisija. Kävele tulisijalle, pistä sinne linnunpesä ja oksa. Sytytä sytkärillä. Kävele omituisten merkintöjen eteen ja piirrä värilii-



Larry 3

Miten pääsen lakitoimistossa vastaanotolle, kun vastaanottoapulainen sanoo aina, että kaikki asianajajat ovat kiireisiä ja pyytää tulemaan uudelleen? Olen käynyt välillä ulkona ja silti asianajajat ovat edelleen kiireisiä.

Tahtoo päästä läpi

Space Quest 2

Olen ötököitten kylässä ja minulla on Gem, Supporter, Whistle, Puzzle ja Keycard. Mikä puuttuu? Miten saan voiveitsen? Mitä virkaa on jättisienillä, jotka voivat syödä Wilcon? Voiko niitä ottaa?

Roger Wilco

Mitä pitää tehdä vedenalaisessa luolassa?

???

King's Quest VI

Mitä pitää tehdä mustalle hevoselle, jolla on siivet (Isle of Sacred Mountain)?

Hyvä palsta

Miten Mountain Saarelle pääsee? Miten saan River Styxin vettä?

Odottava

King's Quest IV

Jumiudun aina Suojärven rannalla. Mitä siellä pitäisi tehdä?

Nopeasti apua kaipaava

Quest for Glory 3

Miten selviää noidasta, joka on rotkon toisella puolella?

Eräs

Mistä löytää helmet, jotka pitää antaa häkissä olevalle leopardinaiselle? Miten häkki aukaistaan?

Tero

Quest for Glory

Miten pääsee joen toiselle puolelle sademetsässä?

Tuomas

Larry II

Mitkä asiat kraaterin luona pitää kirjoittaa? Mitä pitää tehdä tai minne pitää mennä sen jälkeen, kun on ottanut tallista dollarin?

JH Jurva

"Put Airsick bag onto hair rejuvenator" (ei put hair rejublahblah onto bag). Ala tutkailla kaupunkia. Lotossahan on nykyään jättipotti. –om

Millä komennolla pääsen jutustelemaan musiikkikaupan myyjän kanssa?

Pelit-hullu

"Talk to woman", mutta vasta kun olet jo voittanut matkan etelään. –om

Codename: Iceman

Miten pääsen pois Tahitilta? Olen pelastanut hukkuvan tytön, juottanut yhden tytön känniin, ollut Stacyn kanssa, löytänyt korviksen ja mikrofilmin, rahaa, ID:n, ja muistikirjan. Sitten jäin jumiin.

Pelifani -80

Odota kenraali Braxtonin soittoa ja soita hänelle takaisin. Saat tietää soittopyynnöstä hotellin aulasta. Kai olet lukenut uutiset sanomalehdestä? –om

Larry I

Olen juuttunut kohtaan, jossa mennään baarin yläkerrasta kadulle. Vastaan tulee poliisi, joka pidättää. Miten pääsisin kadulle, ettei poliisi pidättäisi?

Larry Laffer

Rikot yleistä järjestystä hiippailemalla sulttaani päälläsi julkisissa tiloissa. Ota se pois. –om

Millä komennolla saa tilattua viiniä kaupan edessä olevasta puhelinkopista?

Pelit-hullu

Soita numeroon, joka kuuluu honeymoon suiten radiosta. –om

Mitä pitää tehdä, kun on antanut diskossa olevalle tytölle tavaroita ja tanssinut? Mitä tehdä jos rahat loppuvat?

Kun rahat loppuvat, on ainoa vaihtoehto pelaaminen. Tytölle pitää antaa suklaata, ruusu ja timanttisormus. Kaikki kolme löytyvät baarin eri osista. Lisäksi tarvitset vielä vihkirahat ja papin aamenen. –om

Space Quest III

Miten Astro Chickeniä pelataan?

Sierra-fani

Kursorinäppäimillä ja sisulla. –om

Space Quest IV

Mitä peliluolassa pitää tehdä?

Sierra-fani

Käytännössä ei mitään. Jatko-osapoliisi ilmestyy sinne aikanaan. –om

Police Quest III

Mitä pitää tehdä kun läpipeluuohjeissa sanotaan: Hae ATK-huoneesta jäljityslaite jne. Mikä on ATK-huone ja miten jäljityslaitteen saa?

Avuton

Lyttonin poliisin ATK-keskus löytyy talon yläkerrasta. Ajele sinne hissillä ja juttele mikrotuen kanssa. –om

dulla merkintöjen päälle. Kulje auenneesta ovesta ja ota patsaan kädestä sininen kristalli käyttämällä kaukosäädintä.

Mene takaisin lentokentälle. Käytä lippukonetta ja osta lippu San Franciscoon. Mene koneeseen. San Franciscossa kävele 14. kadulle (osto-myyntiliike ja kampaamo) ja etsi ovi, jossa on aukko. Tiputa sininen kristalli aukkoon ja odota hetki. Annie aukaisee oven. Kuuntele mitä Anniella on sanottavana.

Tämän jälkeen voit käyttää komentoa "Switch", jonka avulla voit kontrolloida ketä tahansa neljästä pelin päähenkilöstä (Zak, Annie, Melissa ja Leslie). Mene ulos ja kävele 13. kadulle (leipuri ja asuntosi). Jää odottamaan linja-auton eteen. Vaihda Annieen ja nosta "blotter". Ota luottokortti blotterin alta. Kulje ulos linja-autolle.

Forge of Virtue

Kun olen taistellut lohikäärmeen kanssa Test of Couragessa, se antaa minulle timantin ja kertoo aseesta, jolla pystyy tuhoamaan sen. Miten ja mistä sen löytää?

S.O.S.

Hook

Minulla on Hookin ratkaisu ja siinä sanotaan, että Bite and Tackle- sekä Crossed Swords -kapakoista löytyy 3 mukia, mutta en löydä kuin 2.

Juuso & Tepe

Bite and Tackle -kapakassa on yksi muki vasemmman puoleisella pöydällä ja Crossed Swords -kapakassa on kaksi mukia, toinen oikean ja toinen vasemman puoleisella pöydällä. **Jos et löydä enempää kuin kaksi mukia, sinulla on piraattikopio etkä pääse eteenpäin.** –jpp

Dungeon Master

6. tasolla Iron keyden ja Vorpal Blayden hakemisen jälkeen tulee käytävä, jossa on painolaatta. Kun laatalle astuu, takana oleva ovi sulkeutuu, eikä edessä olevaan oveen käy yksikään avain. Sivukäytävälle pääsyn estää voimakenttä. Miten kohdasta päästään? Olen täysin jumissa.

Juffe

Sivukäytävän kahdesta teleporttikentästä pääsee taitavalla ajoituksella (käytä näppäimistöä liikkumiseen) läpi ja sieltä löytyy avain.–nn

Miten tasolla 14 saa irroitettua voiman jalokiven? Mikä taika on ZOKATHRA?

J-P

Se on taika, jolla irroitetaan voiman jalokivi. –om

Cadaver

Olen 3:lla tasolla ja etsin enchantment spell -taikaa. En saa Southern hallissa olevaa arkkua auki. Miten siis saan sen auki ja mitä esineitä pitää laittaa samassa huoneessa olevien kivien päälle?

The Necromancer

Beast 2

Mitä pitää tehdä nukkuvalle vartijalle? Mistä löytää vanhan miehen sormuksen? Mitä tehdään majatalosta löytyvällä tölkillä ja isolla kivellä, kun se on ensiksi pilkottu pieneksi?

Tuskastunut

Prophecy of the Shadow

Miten pääsee Granite keeppiin sisälle? Miten pääsee Maliceen niin, ettei Wild Gazerit eivät tapa?

Larkin
OSSI

The King of Chicago

Miten saa Alderman Burken voittamaan vaaleissa, jos hän on palkannut minut (Pinky Callahan) lahjomaan äänestäjiä?

Ideoita?

Knightmare

Mitä pitäisi tehdä ykköstason vankilassa (the prison)? Mihin sopii vankilasta löytämäni avain (iron key)? Olen löytänyt 3 punaista ja yhden valkoisen seinänapin, löytyykö muita? Entä salaseiniä, missä ja montako? Mitä teen kakkostason arpakuutiolla, jonka löysin seinäkaapista? Entä mitä pitäisi tehdä kohdassa Mystic door? Entä the mystic chambers? Olen tappanut puutarhassa ovia vartioivat puut, olisiko saanut?

Janne

Mistä löytyy Gold key Viidenteen itkevään oveen tehtävässä Cup of Life?

Treguard



	AMIGA	PC
3D CONSTR.KIT 2	389;-	389;-
4-D SPORTS BOXING	229;-	249;-
4-D SPORTS DRIVING	229;-	249;-
4-D TENNIS	229;-	259;-
A 320 AIRBUS	268;-	319;-
A LINE OF THE SAND	258;-	299;-
A-TRAIN	268;-	288;-
A10 TANK KILLER 1.5	399;-	399;-
ACES OF THE PACIFIC	288;-	288;-
ADDAMS FAMILY 2	249;-	279;-
AIR SUPPORT	288;-	
AIR-BUCKS	288;-	288;-
ALIEN 3	278;-	
ALONE IN THE DARK		299;-
AMBRESTAR	249;-	288;-
AMOS 3D	349;-	
AMOS EASY	298;-	
AMOS PROFESSIONAL	479;-	
AMOS-COMPILER	299;-	
AN AMERICAN TAIL	288;-	288;-
ANC. ART OF WAR IN SKIES		288;-
ARTH. MACLEANS POOL	249;-	
ASHES OF EMPIRE	228;-	288;-
ATAC		288;-
ATP		229;-
AV8B HARRIER ASS.	268;-	298;-
B-17 FLYING FORTRES	268;-	319;-
BARDS TALE C.SET	298;-	298;-
BARDS TALE TRILOGY	298;-	
BART VERS.THE WORLD	249;-	
BATMAN 2 RETURNS	299;-	379;-
BATTLECHESS 4000		288;-
BILLS TOMATO GAME	239;-	239;-
BIRDS OF PREY	288;-	288;-
CAESAR	268;-	268;-
CAMPAIGN	238;-	268;-
CAPTIVE	288;-	288;-
CAPTIVE 2	288;-	319;-
CAR AND DRIVER		288;-
CARL LEWIS CHALL.	249;-	288;-
CARRIER STRIKE		288;-
CARRIER STRIKE DATADISK		199;-
CASTLE MASTER	299;-	299;-
CASTLE OF DR. BRAIN	258;-	288;-
CASTLE OF DR.BRAIN 2		288;-
CASTLES	299;-	299;-
CASTLES 2		268;-
CHAOS ENGINE	249;-	268;-
CHAOS STRIKES BACK	299;-	
CHESSMASTER 2100	299;-	299;-
CHESSMASTER 3000		369;-
CIVILIZATION	268;-	298;-
CLASSIC ADVENTURE		379;-
COBRA MISSION		149;-
CODENAME ICEMAN	399;-	399;-
COLONELS BEQUEST	389;-	399;-
COLUMBUS	288;-	288;-
COMBAT AIR PATROL	288;-	
COMBAT CLASSICS KOK.	299;-	299;-
CONFLICT:KOREA	268;-	288;-
CONFLICT:MIDLE EAST	268;-	288;-
CONTRAPTIONS	249;-	
COVERT ACTION	399;-	399;-
CRAZY CARS 3	269;-	
CREATION	348;-	348;-
CREATURES 2	269;-	
CREEPERS	238;-	268;-
CRISIS IN THE CREMLIN		288;-
CRUS.DARK SAVANT	268;-	298;-
CURSE OF ENCHANTIA	268;-	268;-
CYBER FIGHT		349;-
D-DAY	288;-	319;-
D-GENERATION	279;-	299;-
DAEMONSGATE	268;-	298;-
DAGGER OF AMON-RA		298;-
DARK QUEEN OF KRYNN	288;-	288;-
DARK SEED	268;-	298;-
DARK SUN		298;-
DARKLANDS		348;-
DAUGHTER OF THE SER.	288;-	288;-
DAVID LEADB.GOLF	288;-	299;-
DELUXEPAINT IV AGA	KYSY!	
DOGFLIGHT	288;-	348;-
DOMINATION	289;-	
DREAM TEAM KOK.	269;-	288;-
DUNE	248;-	288;-
DUNE 2	238;-	268;-
DUNG.MASTER/CHAOS..	299;-	
DUNGEON MASTER	299;-	288;-
ECO QUEST:RAINFOREST		298;-
EL FISH	288;-	288;-
ELITE 2	268;-	298;-
ELVIRA	299;-	299;-
ELVIRA 2	298;-	298;-
EPIC	248;-	288;-
ETERNAM		288;-
EYE OF BEHOLDER	248;-	248;-
EYE OF BEHOLDER 2	258;-	258;-
EYE OF BEHOLDER 3	238;-	268;-
F-117A NIGHT HAWK	288;-	288;-
F-14 TOM CAT	288;-	
F-15 STRIKE EAGLE 2	258;-	288;-
F-15 STRIKE EAGLE 3		348;-
F19 STEALTH FIGHTER	288;-	288;-
FAERY TALE ADV.2	238;-	268;-
FALCON 3	348;-	348;-
FALCON 3 DATADISK		179;-
FANTASTIC WORLDS	268;-	298;-
FATE:GATES OF DAWN	288;-	
FERRARI (SYSTEM-3)	258;-	
FIELDS OF GLORY	268;-	319;-
FIGHTER COMMAND		268;-
FINAL BLOW	289;-	299;-
FINEST HOUR	299;-	299;-
FINEST HOUR MISSION.	199;-	249;-
FIRE & ICE	258;-	288;-
FIRE FORCE	288;-	
FIRST SAMURAI	99;-	288;-
FLAG	249;-	
FLAG	288;-	
FLASHBACK	238;-	268;-
FLIGHT SIMULATOR 4		379;-
FLOOR 13	288;-	288;-
FORMULA ONE G-P	268;-	299;-
FOUNTAIN OF DREAMS	269;-	289;-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBAL		288;-
GALACTICON		288;-

	AMIGA	PC
GAMES SUMMER CHALLENGE		268;-
GAMES-WINTER CHALL.	258;-	288;-
GATEWAY		268;-
GLOBAL CONQUEST		319;-
GLOBAL EFFECT	288;-	288;-
GOAL!	248;-	
GRAND PRIX UNLIMITED		258;-
GREAT NAVAL BATTLES	268;-	298;-
GREENS		288;-
GUNSHIP 2000	258;-	319;-
GUNSHIP 2000 MISSIONDISK		188;-
HARRIER JUMP JET		298;-
HEART OF CHINA	288;-	288;-
HERO QUEST	289;-	349;-
HERO QUEST 2	288;-	
HEROES OF THE 357		298;-
HEROS QUEST	299;-	299;-
HEROS QUEST 2	299;-	299;-
HEROS QUEST 3		298;-
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2		288;-
HOME ALONE 2	258;-	288;-
HOOK	248;-	248;-
HOT HATCHES A1200	249;-	
HOYLES BOOK OF GAMES 3		298;-
HUMANS	248;-	248;-
HUNTER	288;-	288;-
INCREDIBLE MACHINE		288;-
INDIANA JONES 4 ACT.	188;-	238;-
INDIANA JONES 4 ADV.	258;-	288;-
INT. ICE-HOCKEY	79;-	
INTERCEPTOR (SSI)	299;-	299;-
ISLAND OF DR.BRAIN		288;-
J.MADDEN FOOTBAL 2		238;-
J.WHITES SNOOKER	238;-	268;-
JAMES POND 3	249;-	
JAMES POND2 ROBOCOD	248;-	
JOE MONTANA FOOTBALL		288;-
JONES IN THE FAST L.	299;-	299;-
JORUNE	288;-	319;-
KGB	238;-	268;-
KINGS QUEST 3-PACK	399;-	399;-
KINGS QUEST IV	399;-	399;-
KINGS QUEST V	288;-	288;-
KINGS QUEST VI		288;-
KNIGHTS OF THE SKY	258;-	288;-
KRUSTYS FUN HOUSE	249;-	249;-
L.FILES OF S.HOLMES	258;-	288;-
LA-LAW	258;-	319;-
LASER SQUAD		268;-
LEATHER GODDESSES OF PH.2		349;-
LEGACY	268;-	319;-
LEGEND	258;-	288;-
LEGEND OF KYRANDIA	258;-	288;-
LEGEND OF VALOUR	258;-	288;-
LEISURE LARRY	299;-	299;-
LEISURE LARRY 1 V.2	349;-	389;-
LEISURE LARRY 3-PAC.	399;-	399;-
LEISURE LARRY II	299;-	299;-
LEISURE LARRY III	349;-	399;-
LEISURE LARRY V	288;-	288;-
LEMMINGS 2 TRIBES	229;-	288;-
LETHAL WEAPON	238;-	238;-
LIFE & DEATH	269;-	289;-
LIFE & DEATH 2		289;-
LIGHTSPEED		399;-
LINKS	288;-	288;-
LINKS 386 PRO		318;-
LORDS OF THE RINGS	249;-	299;-
LORDS OF THE RINGS2	268;-	268;-
LOST TREAS.INFOCOM	449;-	449;-
LOTUS 3 FINAL CHALL.	248;-	288;-
LURE OF TEMPRESS	238;-	258;-
M (SSI)	247;-	247;-
M-1 TANK PLATOON	299;-	299;-
MAGIC CANDLE 3		348;-
MANCHESTER UNITED E.	299;-	299;-
MANTIS	258;-	299;-
MARIO IS MISSING		258;-
MARTIAN DREAMS	299;-	299;-
MAXIMUM OVERKILL	268;-	298;-
MC DONALDS LAND	249;-	
MEGA-LO-MANIA	238;-	268;-
MEGATRAVELLER 3		288;-
MERCENARY III	249;-	
MICROPROSE GOLF	288;-	288;-
MIDWINTER	258;-	288;-
MIDWINTER 2	258;-	248;-
MIGHT & MAGIC II	288;-	288;-
MIGHT & MAGIC III	288;-	288;-
MIGHT & MAGIC IV		288;-
MILLENIUM RETURN	258;-	258;-
MONKEY ISLAND	248;-	248;-
MONKEY ISLAND 2	248;-	288;-
NAM 1965-1975	299;-	349;-
NAPOLEON		288;-
NFL FOOTBALL		288;-
NICK FALDOS GOLF	288;-	
NICKY BOOM	249;-	
NIGEL MANSELS	238;-	238;-
NIGEL MANSELS A1200	238;-	
NO GREATER GLORY	258;-	288;-
PANZAS KICK BOXING2	289;-	299;-
PARASOL STARS	249;-	
PASIFIC WAR		268;-
PATRIOT		388;-
PGA TOUR GOLF	289;-	299;-
PIRATES	249;-	279;-
PIRATES GOLD		288;-
PITFIGHTER	248;-	288;-
PLAYER MANAGER 2	238;-	268;-
POLICE QUEST	299;-	299;-
POLICE QUEST II	299;-	299;-
POLICE QUEST III	299;-	299;-
POOL OF DARKNESS	258;-	288;-
POPULOUS 2	238;-	288;-
POPULOUS 2 +	288;-	
PREMIER MANAGER	238;-	268;-
PUTTY	249;-	
QUEST FOR GLORY III		288;-
R.B.I BASEBALL	269;-	299;-
RACE DRIVING	229;-	299;-
RAIL ROAD TYCOON	288;-	288;-
RAINBOW COLLECTION	289;-	
RAINBOW ISLAND 2	249;-	
RAMPART	238;-	268;-
RAVING MAD KOKOELMA	269;-	
REACH FOR THE SKIES	268;-	268:-

	AMIGA	PC
REALMS OF ARKANIA	258;-	288;-
RED BARON	258;-	288;-
RED BARON MISSIOND.	179;-	179;-
REX NEBULAR ADVENTURE		319;-
RIDERS OF ROHAN		288;-
RISKY WOODS	248;-	248;-
RITWAR LEGACY		288;-
ROAD RASH	238;-	
ROBIN HOOD	258;-	288;-
ROBOCOP 3	249;-	289;-
ROBOSPORT	238;-	238;-
ROCKETEER	289;-	299;-
ROME AD 92	238;-	268;-
S.E.U.C.K	199;-	
S.WEAP.OF LUFTWAFFE	299;-	299;-
S.WEAPONS DATADISKIT		179;-
SAVAGE EMPIRE		349;-
SCRABBLE	288;-	319;-
SCREEN ANTICS		288;-
SECOND SURAMI	249;-	
SENSIBLE SOCCER		258;-
SENSIBLE SOCCER 93	237;-	
SHAD.Of THE BEAST 3	229;-	
SHUTTLE	288;-	319;-
SILENT SERVICE	249;-	299;-
SILENT SERVICE 2	288;-	288;-
SIM ANT	268;-	288;-
SIM EARTH	268;-	298;-
SIM FARM	268;-	268;-
SIM LIFE	268;-	288;-
SIM. CITY	289;-	299;-
SIM.CITY ARCHITECT.	189;-	189;-
SIM.CITY DE LUXE		299;-
SIMPSONS	199;-	258;-
SLEEPWALKER	249;-	249;-
SLEEPWALKER A1200	199;-	
SPACE CRUSADE	288;-	238;-
SPACE HULK	288;-	
SPACE QUEST	299;-	299;-
SPACE QUEST 1 V.2	299;-	299;-
SPACE QUEST 2	299;-	299;-
SPACE QUEST 3	299;-	299;-
SPACE QUEST 4	299;-	299;-
SPACE QUEST 5		288;-
SPECIAL FORCES	268;-	298;-
SPELLCASTING 301		268;-
SPELLJAMMER	288;-	288;-
STAR CONTROL 2		288;-
STAR LEGIONS		268;-
STAR TREK:NEXT GENERATION		299;-
STAR TREK:THE 25th	258;-	258;-
STARFLIGHT 2	289;-	299;-
STRATEGO	299;-	299;-
STREETFIGHT.2 A1200	288;-	
STREETFIGHTER 2	228;-	268;-
STRIKE COMMANDER		279;-
STUNT ISLAND	239;-	258;-
SUPER FIGHTER KOK.	269;-	
SUPREMACY	299;-	379;-
SWITCHBLADE 2	249;-	
TAKE A BREAK PINNBALL		248;-
TAKING OF BEVERLY HILLS		299;-
TANGRAM	249;-	
TASK FORCE 1942		348;-
TEENAGE M.H.TURTL.2	248;-	248;-
TERMINATOR 2029		349;-
TEST DRIVE 3		289;-
THE 7th QUEST		288;-
THE MANAGER	258;-	258;-
THIRD COURIER	288;-	288;-
TIMEQUEST		288;-
TIP OFF	248;-	248;-
TONY LA RUSSA BASEBALL		288;-
TOP WRESTLING	249;-	
TORNADO	258;-	288;-
TRADE COMMANDER		288;-
TREAS.OF SAVAGE FR.	288;-	288;-
TRISTAN PINBALL		249;-
TV-SPORTS BASEBALL	249;-	288;-
TWISTY HISTORY		288;-
ULTIMA IV	249;-	269;-
ULTIMA TRILOGY 2	288;-	288;-
ULTIMA UNDERWORLD	288;-	288;-
ULTIMA UNDERWORLD 2		288;-
ULTIMA V	289;-	299;-
ULTIMA VI	248;-	258;-
ULTIMA VII	299;-	247;-
ULTIMA VII DATADISK		169;-
ULTIMA VII PART2 S.ISLE		288;-
UMS 2 PLANET EDITOR	188;-	188;-
UMS II	299;-	299;-
UNIVERSAL MONSTERS	249;-	
V-FOR VICTORY 2		179;-
VALHALLA		379;-
WAR IN THE SKIES		288;-
WARGAME CONSTR. SET	299;-	299;-
WARLORDS	299;-	299;-
WARSHIP		399;-
WAYNE CRETZKY 3		288;-
WAYNE CRETZKY H.2	249;-	249;-
WESTERN FRONT	258;-	
WILLY BEAMISH ADV.	288;-	288;-
WING COMMANDER	258;-	258;-
WING COMMANDER 2 256 COL.		288;-
WING COMMANDER 2 S.OPER.		159;-
WING COMMANDER 2 S.OPER.2		159;-
WING COMMANDER 2 SPEECH A.		159;-
WIZKID	249;-	249;-
WOLFENSTEIN		277;-
WORDTRIS		288;-
WORLD CLASS RUGBY 2	258;-	
WORLD TENNIS C.SHIP	238;-	258;-
WWF EUR. RAMP.TOUR.	229;-	248;-
X-WING		277;-
ZOOL	238;-	238;-
ZOOL (AMIGA 1200)	249;-	

ACTION REPLAY 3
AMIGA 500n. 529;-

AMIGA 500, KÄYTETTY, TÄYDELLINEN PAKETTI 1695;-

AMIGA 600 2395;-
AMIGA 600+20 MB HD 3795;-
AMIGA 600+ 60 MB HD 4395;-
AMIGA 1200 4495;-
AMIGA 1200+40 MB HD 6295;-
AMIGA 1200+60 MB HD 6495;-
AMIGA 1200+80 MB HD 6745;-
AMIGA 1200+120MBHD 7445;-
AMIGA 1200+160MBHD 8245;-
AMIGA 3000/25/120 14795;-
AMIGA 4000/25/120 17995;-

MONITORIT:SALORA 1695;- 1085S 1995;-
CBM-1960 MULTISYNC-MONITORI 3885;-

KONEIDEN MUKANA ANNETAAN PELI JA HYÖTYOHJELMA-PAKETTI JA JOYSTICK. KONEISSA ON VIRALLINEN 6.kk.n TAKUU. OTAMME VANHAN KONEESI VAIHDOSSA!!!

AMIGA 500.n KOVALEVY 40 MB	2695;-
AMIGA 500.n KOVALEVY 120 MB	3995;-
AMIGA 2000.n KOVALEVY 120 MB	3795;-
2 Mt muistipiirit (ZIP)KOVALEVYIHIN	795;-
SUPRA-TURBO AMIGA 500.n, KYSY,(HALPA)	
GVP A1230 TURBO 030/40MHz(A1200)	KYSY!
GVP A1200 SCSI+RAM+,(A1200.n)	KYSY!
AMIGA ACTION REPLAY 3 (A500/500+)	529;-
LAAJENNUSVÄYLÄN JAKAJA A500	399;-
KIKSTARTVAIHTAJA AMIGA 500/2000	249;-
KIKST.VAIHTAJA+1.3 ROM(A500+.n)	349;-
KIKSTART VAIHTAJA AMIGA 600	399;-
KIKSTART ROM 1.3 299;-, 2.04	385;-
VIDI-12 VÄRIVIDEODIGIT.(AMIGAAN)	1695;-
MULTIFACECARD-2(57.600BAUD)	1995;-
VÄRI-HANDY SCANNERI AMIGA 500	2495;-
PAL-GENLOCK AMIGA3995;-,YC-GEN.	5595;-
SIRIUS GENLOCK AMIGAAN	8495;-
AD-516-ÄÄNEN-KÄSITTELYYN	11995;-
C-64/128 ACTION REPLAY VI PRO	379;-

ÄÄNI-YM. KORTIT

SOUNDBLASTER 2.0	875;-
SOUNDBLASTER PRO 2	1495;-
SOUNDB. PRO 2 MIDI	1695;-
SOUNDB. PRO 2 SCSI	1995;-
SOUNDBLASTER 16ASP	2195;-
VIDEOBLASTER	2995;-

A1200/A600 KOVALEVYT 2,5"
60 MB 1995;-, 80 MB 2595;-
120 MB 3695;-, 160 MB 4195;-
Hinta sisältää kaapelin, asennus-ohjelman ja ohjeet. Tarvittaessa teemme asennuksen hintaan 295;-. Myös isompia levyjä tulossa. Kun me teemme asennuksen, koneesi takuu säilyy!!

PANASONIC KX-P1081	1295;-
STAR LC 200 COLOR	2495;-
STAR LC 100 COLOR	KYSY!
FUJITSU DL 1100 COLOR 24	2795;-
HP LASERJET 4	KYSY!

HIIRET:	
C-64/128	399;-
AMIGA	189;-
AMIGA OPT.	399;-
PC-HIIRI	299;-
HIIRIKYNÄ	249;-
JOHDOTON AMIGA	495;-
TRACKBALL	395;-
JOYSTICKIT:	
QS-123 PC	175;-
GRAVIS PC	289;-
GAMEPAD PC	249;-
TAC-2 SPECIAL	129;-
GRAVIS AMIGA	249;-
BUG	149;-
ZIP-STICK	127;-
WICO COM.C.	262;-
DISKETIT:	
3,5" DSDD	4,90
3,5" DSDD TDK	9,90
3,5" DSHD	9,90
5,25 DSDD	4,90
PUHD.DISKETTI	49;-
DISK.LEIKKURI	99;-
HIIRIMATTO	49;-
OPT.MATTO	99;-

ATARI ST 512 KT LISÄMUISTI	795;-
ATARI ST 2 MT LISÄMUISTI	1195;-
A500 512 KT LISÄMUISTI	249;-
A500 512 KT CHIPMEM.OPT.	499;-
A500+ 1 MT LISÄMUISTI	485;-
A500 2 MT LISÄMUISTI(CHIP.OPT)	995;-
A500 4MTLISÄMUISTI(CHIP.OPT)	1845;-
A600 1 Mt LISÄMUISTI	439;-
A600 2MT LISÄM.1995;- ,4MT	2795;-
AMIGAN LISÄLEVYASEMA	599;-
AMIGAN MIDI-LIITÄNTÄ	395;-
AMIGAN STEREO-SAMPLERI	495;-
HANDY SCANNER(256 HS.AMIGA)	1499;-
MODEEMI 2400, HYVÄKS.	1495;-
C-64/128 ÄÄNEN DIGITOIJA	499;-
C-64/128CENTRONICSSOVITIN	399;-
1541-2 LEVYASEMA 64/128	1495;-

***SupraFaxModem v.32bis* 2985;-**

KAIKISSA TUOTTEISSA ON VIRALLINEN TAKUU JA KULUTTAJANSUOJALAIN MUKAINEN 7.PÄIVÄN PALAUTUSOIKEUS (POSTIMYYNNISSÄ). POSTILÄHETYKSIIN LISÄTÄÄN TOIMITUSKULUT. PELIEN HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA, MYYMÄLÄSSÄ ERI HINNAT ,(TURUN HALVIMMAT) HUOM: OLEMME MUUTTANEET, TERVETULOA TUTUSTUMAAN UUTEEN MYYMÄLÄÄMME.

M-DATA

Yliopistonkatu 29 20100 TURKU

PIKATILAUSPUHELIN ARK. 10-17.00
LA. 10-13.00

921-511735

TILAUSKORTTI, LEIKKAA IRTI JA VIE POSTIIN

LÄHETTÄKÄÄ ÄKKIÄ SEURAAVAT TAVARAT:

M-DATA
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN

VARALLE, JOS JOKIN ON LOPPUNUT KESKEN:

KONEENI MERKKI: KAS. DISK.3,5" DISK.5,25"

NIMI:

OSOITE: Puh:

POSTINUMERO: POSTITOIMIPAIKKA

JOS OLET ALLE 15 VUOTIAS, MUISTA KYSYÄ LUPA ÄIDILTÄ.

M-DATA
Vastauslähetys
Sopimus 20100/2481
20003 TURKU



Search for the King

Miten saan Helmutin mukaani ja mitä tarvitsen siihen? Miten pääsee Las Vegasista?

Anna hänelle keräämäsi unet ja nappaa hänet taskuusi. Kun haluat vaihtaa kaupunkia pistä Helmut bussiaseman postilaatikkoon ja mene itse sirkukseen. Hyppää voimankoetuslaitteen päälle ja voimailijan iskusta lennät toiseen kaupunkiin. –tl

Formula One Grand Prix

Peli ei aina käänny jompaankumpaan suuntaan. Miksi varikolla ei korjata vikaa? Vai onko vika pelissä (vika on kahdessa pelissä)?

T.D.K.

Batman 2

Miten voin pelastaa Ryydin vuoristoradalta? Mitä hedelmäpelissä pitää tehdä?

Pate

Rise of the Dragon

Mistä saa passin Deng Hwangin kotiin? Entä mistä saa passin poliisilaitokselle?

Terminator

Miten pääsen tehtaaseen? Mitä esineitä siihen tarvitsee? Missä on Terminatorin piilopaikka?

Tomi K.

Castle of Dr. Brain

Mihin järjestykseen kirjat pitää järjestää kirjahyllyssä?

???

Times of Lore

Miten löytää örkkileirin?

Heti alkuun juuttunut

KGB

Miten pääsen selville Hollywoodista (alias Oleq) ja hänen puuhistaan ilman, että aivoni leviävät lattialle tai jäädyn kylmäkaappiin?

Aloitteleva agentti 86

Mitä teen, kun olen käynyt kaikissa huoneissa paitsi 3, 6 ja 8? Minulla on huumepussi ja olen käynyt klubissa?

KGB

Klubijuttu alusta pitäen: Kun olet saanut baarimikon järjestämään sinut klubin jäseneksi, maksa klubin portsarille 30 taalaa jäsenyydestä. Kun huumekuriiri on käynyt vessassa, mene perässä ja ota huumepussi. Kätke se jossain vaiheessa asuinpuolen johonkin vessaan.

Baarin takahuoneen kautta pääset klubin takahuoneeseen. jossa tulitikun valossa etsit muistilehtiön. Asunto 7:n neidoille esittäydy mielipidetutkijaksi, ja kerro jahtaavasi murhaajaa. Tytöt antavat vihjeen asunto 5:n jäpikästä joka kavaltaa asunto 4:n raamattujen salakuljettajat. Tässä vaiheessa mukaan tulee kaksi pikkukonnaa, joita seuraat klubille. Juttele ja lähde bileisiin. Tapa isompi, tutki ja tunge ruumis roskikseen.

Tiirikoi lihakaupan ovi, tutki tikun valossa kunnes löydät vivun. Käännä sitä ja tutki kylmäsäilö. Käännä vipu takaisin. Nyt saat Asunto 6:n Sytenkon liriin. Kun asunto 8:n mummeli lähtee ulos, tiirikoi ovi ja mene sisään. Tutki paikkoja, kunnes joudut vangiksi.

Älä koske vielä mikkiin, äläkä anna tyttöselle mitään tietoa. Seuraavaksi sisään heitetään amerikkalainen lehtimies, mutta älä suostu väkivaltaisiin ehdotuksiin. Tuhoa mikki, niin jenkki uskoo sinut ystäväksi. Kuuntele ovella Venkon & tytön keskustelu.

Oven yläpuolella on summeri, jonka saatte yhteistyöllä toimimaan. Venkon poistuessa lahjokaa tyttö huumeilla ja tappakaa hänet. Kätke ruumis. Kun Hollywood tulee takaisin, väijytä hänet oven takaaa. Kerää kaikki mahdollinen asunnosta (ole tarkka!). Salaviesti selviää kameralla (kohtaaminen Leningradissa palajstuu). Jätä laput alkuperäisille paikoille ja mene raportoimaan esimiehellesi. –nn

Flashback

Miten Paradise-klubilla pääsee eteenpäin, kun en löydä avaimia lukittuihin oviin?

Harry Seltz

Miten vankilasta pääsee pois? Vartija on tapettu ja ovet aukaistu.

Einari Tschärschkof

Twin World

Mistä löytää avaimen Swimps of Mountainilta? Yksi löytyi kultakaivoksesta vasemmalta.

Help

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN !

PELIT


Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk.** 3K02


Olen jo MikroBITIN tilaaja ja tilaan **PELIT-lehden** erikoishintaan jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 158 mk. 3K03

Asiakasnumeroni: ____________________
(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)


Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 220 mk 3K05

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset
NYT TOSI HALVALLA!!!

❒ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk (norm. 125 mk)
❒ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 95 mk (norm. 125 mk)
❒ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 125 mk (norm. 165 mk)
❒ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 75 mk (norm. 145 mk)
❒ 61307 Basicista konekieleen 65 mk (norm. 125 mk)
❒ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
❒ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 75 mk (norm. 175 mk)
❒ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
❒ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 34,50 mk (norm. 69 mk)
❒ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
❒ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 3C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

❒ 64701 Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk 3C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Voita X-Wing ja TIE-hävittäjä

Nyt piirtämään!

Star Wars -trilogian pitäisi olla jokaiselle hyvien elokuvien ystäville tuttu juttu – ja jos ei ole niin paikallinen videovuokraamo osaa kyllä auttaa. Osia on siis kolme: Tähtien Sota, Imperiumin vastaisku ja Jedin paluu.

Jotta saisimme teidät nauttimaan todella upeasta tulevaisuuden avaruuteen sijoittuvasta seikkailusta, pistämme teidät piirtämään. Eli tämänkertainen kilpailumme on piirtää Tähtien Sota.

Sarjoja on kaksi, jotta varmasti jokainen pääsisi näyttämään kykynsä:

1. Piirrä puhtaalle valkoiselle paperille (ei ruutupaperille) millä tahansa välineellä lempihahmosi, -tapahtumasi tai joku muu vastaava, joka on liittyy Tähtien Sotaan.

2. Piirrä sama juttu millä tahansa tietokoneella ja millä tahansa piirrosohjelmalla. Tallenna kuva mieluiten .GIF-, .IFF/LBM-muodossa. Levykkeen päälle kone ja ohjelma, sekä tietysti oma nimi.

Lähetä taideteoksesi **15. toukokuuta** mennessä osoitteella

Pelit
Star Wars
PL 64
00381 Helsinki.

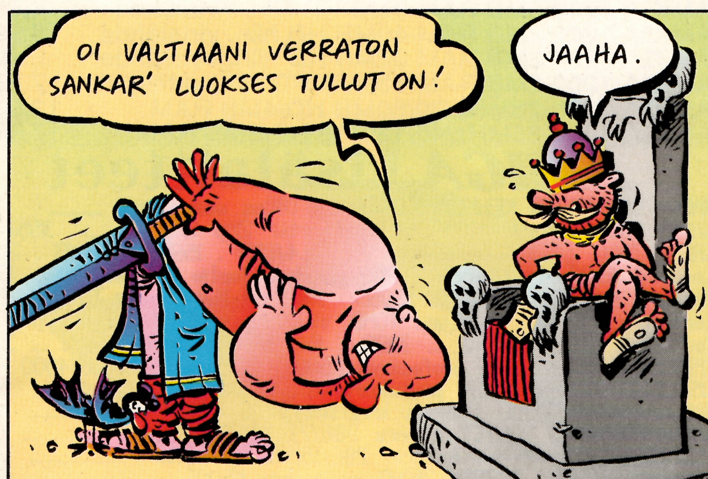
Arvovaltainen arvosteluraati, ylimpänä äänenkäyttäjänään Wallu, palkitsee parhaimmat piirrokset helsinkiläisen Tietonikkarin lahjoittamilla Star Wars -koottavilla X-Wing Fighter ja Darth Vaderin TIE-hävittäjä. Yllätyspalkintojakin on luvassa, joten nyt kynä/hiiri suihkimaan!

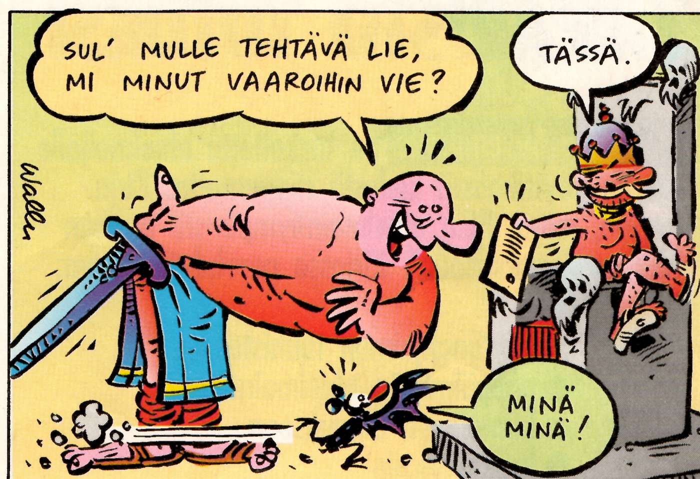
Tulokset ovat nähtävissä Pelit 4/93:ssa 7. päivänä kesäkuuta.





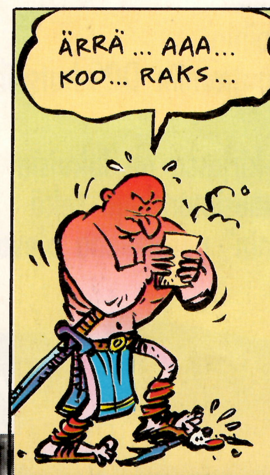
KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU





KYÖPELIT







Miten taistelu-sammakot syntyivät?

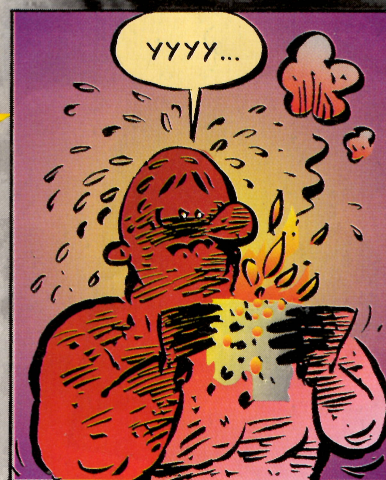
Nintendosta tutun Battletoadsin pitäisi ilmestyä piakkoin myös kotitietokoneille Mindscapen julkaisemana. Battletoadshan on alunperin suunniteltu Turtlesien tappajaksi, tosin ne taisivat ehtiä hävitä markkinoilta jo aikoja sitten.

Keksi meille tarina. Kaikkihan tietävät, että Turtlet syntyivät viemäreissä mutaation voimalla, mutta miten syntyivät Battletoadsit? Käytä juttuusi korkeintaan postikortin verran tilaa ja lähetä se **15. toukokuuta** mennessä osoitteella

Pelit
Battletoads
PL 64
00381 Helsinki.

Mindscape on luvannut lahjoittaa parhaimman tarinan kertoneille T-paitoja ja Battletoads-pelejä viiden paketin verran, joten muista mainita konemerkkisi!

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



PC:N OHJELMOINTI-YMPÄRISTÖ TUTUKSI

PC Pintaa Syvemmältä on tarkoitettu ohjelmoijalle tämän käyttämästä kielestä riippumatta. Kirja kertoo, miten PC:n ohjelmointiympäristö otetaan haltuun "rautatasolla". Kirjassa perehdytään mm:

- näytönohjaimen tunnistukseen
- näppäimistön ohjelmointiin
- kiintolevyn ohjaukseen
- keskeytyksiin
- ANSI-koodeihin
- BIOS-toimintoihin
- dokumentoimattomiin DOS-kutsuihin

PC Pintaa Syvemmältä -kirjassa on lukuisia C-kielellä tehtyjä ohjelmaesimerkkejä sekä liitteinä "rautaohjelmoinnin" perusteena olevat BIOS- ja DOS-toiminnot.



- 250 sivua
- hinta vain 155 mk

+ postituskulut 18 mk/lähetys

Puhelintilaukset numerosta 90 - 120 671.

TILAA LEHDEN KORTILLA TAI PUHELIMITSE!

AMIGA 1200

Prosessori Motorola 68020, 2MB näyttömuistia, ROM 3.0, AGA 16.miljoonan väripaletti, 2.5" IDE kovalevyohjain, lisänä nopeat kovalevyt 20-210MB ja matematiikkaprosessori 68881 tai 68882.

AMIGA 1200 2MB RAM 0MB HD hiiri, virtalähde	4.495.-
AMIGA 1200 2MB RAM 40MB HD hiiri, virtalähde	5.995.-
AMIGA 1200 2MB RAM 62MB HD hiiri, virtalähde	6.495.-
AMIGA 1200 2MB RAM 130MB HD hiiri, virtalähde	7.495.-
AMIGA 4000-25MHz/30/80MB HD/4MB RAM	12.995.-
AMIGA 4000-25MHz/40/120MB HD/6MB RAM	17.995.-

AMIGA Lisälaitteet

AMIGA 500 512KB KELLO/VIRTAKYTKIN (80ns muistipiirit)	195.-
AMIGA 500 PLUSSAN/A600 1MB Muistikortti "2MB Chip"	395/445.-
AMIGA 2000 2/8MB muistikortti 995.- 4/8MB . 1595.- 8/8MB .	2695.-
RocHard A500 Muistikortti 2/8MB RocHard (optio kovalevyoh.) ..	1395.-
RocHard Muistikortti 4/8MB 1895.- RocHard Muistikortti 8/8MB	2695.-
RocHard A500 Kovalevyohjain 40MB, virtalähde, 0/8MB muistikortti	2795.-
RocHard 85MB kovalevyllä .... 3095.- RocHard 100MB kovalevyllä ...	3295.-
LISÄLEVYASEMA RF332C profesional A500/600/1200/2000/3000/4000	495.-
LISÄLEVYASEMA RF382CIV pikahaku/virustutka/anticlick testivoittaja	545.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema asennuspaloilla	429.-
AMIGA 500/500+ VORTEX ATonce 286/7.2MHz Emulaattori	695.-
A500/500+/2000VORTEX ATonce+ 286/16MHz Emulaattori	1795.-
A2000 Commodore A2286+5.25"HD levyasema+ MSDOS	1995.-
AMIGALLE Roctec Hiiri mikrokytkimillä sekä tarkalla pallolla	129.-
AMIGALLE TrackBall alustalla ja lukituksella näppäimistöön	295.-
ROCGEN Genlog A500/2000/3000 kotivideoden tekstityksen	795.-
Video Digitoija&Splitteri Amiga tietokoneisiin "OMNI EUREKA"	895.-
Super Denice .. 395.- ROM 1.3 .. 195.- ROM .. 2.0	395.-
Automaattinen Kickstart vaihtaja A500-2000 tietokoneisiin	195.-
A2000/3000 korttigenlock Commodore A2300 videoiden tekstityks.	995.-
A2000 Serial kortti Commodore A2232 7kpl serialiporttia	1295.-
Soundsampleri stereo näytteenotto taajuus 55KHz "OMNI"	395.-
A2000/4000 kovalevy Golem SCSI+120MB/Qantum 16bit. ________	3495.-
SKANNERI hyvällä OHJELMALLA ja printteriketjutuksella	995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1xin 1xthru sekä liitäntä johdolla	169.-
TV-Modulaattori A520 .. 190.- 50W virtalähde A500/600/1200	495.-

DISKETIT

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5" Media	DSDD	3.95	3.50	3.10	2.95	2.90
3.5" Nimet	DSDD	3.50	3.20	2.80	2.70	2.65
3.5" Media	DSHD	5.95	5.45	5.00	4.90	4.80
3.5" Nimet	DSHD	5.45	4.95	4.75	4.60	4.50
5.25" Media	DSDD	3.50	2.75	1.99	1.90	1.80

386-486

386/40MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	6.595.-
486sx/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA (cyrix)	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA (cyrix)	8.395.-
486/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	8.995.-
486/33MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA	9.495.-
486/50MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	9.995.-
486/50MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA	10.495.-
486/66MHz/TOWER/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	11.995.-

PC-Tarvikkeet

MEDIA CONCEPT äänikortti Sound Blaster 2.0 yhteensopiva, lisäksi mukana peli, midiohjelmisto, mikrofoni, kaiuttimet sekä äänen digitointiosa **749.-**

SOUNDPLASTER PRO	1299.-	NÄYTÖNOHJAIN 1MB RAM	495.-
LOCAL BUS Tsenglabs SVGA	1495.-	I/O 2xS/1xP/1xGam.	129.-
S3 NÄYTÖNOHJAIN	1995.-	SUPER I/O ATID/2xS/1xP/1xG.	199.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	SVGA VÄRI (matalasäteily)	2195.-
3.5" 1.44MB levyasema	399.-	PC HIIRI	129.-
5.25" 1.2MB levyasema	450.-	486/33MHz CPU emolevy	3495.-
DOS 5.0	395.-	486/50MHz CPU emolevy	4995.-
Windows 3.1	495.-	387/44MHz matikkaprosessori	995.-

Liike avoinna 10.00-18.00 La. 10.00-14.00

MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

Puh:90-666 907

Man & Man Co

Merimiehenkatu 26
00150 HELSINKI

PELIT Tulossa

English Summary

Batman Returns (Konami) worked only in one PC out of four, which is inexcusable. Very, very badly programmed.
Battlechess 4000 (Interplay) Funny animations, once. As a chess it plays ok.
Chaos Engine (Renegade) Extremely enjoyable.
Eco Quest 2 (Sierra) More difficult than the first one, but so green, so green.
Empire Deluxe (New World Computing) The classic game still has the magic.
Eric the Unready (Legend) Funny, challenging and interesting.
Gary Grigsby's Pacific War (SSI) gives massive enjoyment in a massive game.
Legend of Myra (Grandslam) An interesting and challenging version of Boulder Dash.
Nethack 3.1. (Nethack Development Team) is still one of the best role-playing games ever.
Patriot (Three-Sixty Pasific) is full of great ideas, but also full of bugs. Born half-ready (at the most).
Sleepwalker (Ocean) Levels should have been shorter, and gameplay has some really irritating things. Quite good otherwise.
Space Quest 5 – Roger Wilco and the Next Mutation (Sierra) shows again the standard of Sierra's high-quality products. The humour could have been better.
Spaceward Ho! (New World Computing) Reach For The Stars of the 90's.
Tegel's Mercenaries (Mindcraft) A clumsy interface and stupid soldiers ruin a promising game.
The Incredible Machine (Sierra) is not a relaxing snack but takes the player all the way to the dawn.
Turbo Science (Sierra) So you can learn something by playing!
Veil of Darkness (Event Horizon/SSI) is not a role-playing nor an adventure game. Not bad, but not as good as my favourite The Summoning (says Tuija).
Wacky Funsters (Tsunami) Funny? Not.
Wolfenstein 3D: Spear of Destiny (Form Gen/id) Violent and technically brilliant.
X-Wing (LucasArts) Great stuff, kids, it's one in a million!



Jälleen messuille

■ Lontoon ECTS-messuilla selviää yleensä pelitalojen miltei koko loppuvuoden tarjonta. Tällä kertaa meillä on myös mahdollisuuksia saada pari timantinkovaa haastattelua...

Graham löytää Cassiman

■ King's Quest VI kohtasi voittajansa. Seuraavassa lehdessä paljon pyydetty ratkaisu.

Rutkasti arvosteluja

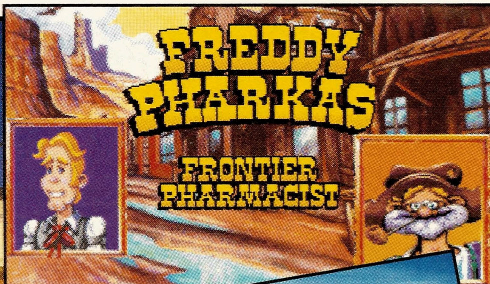
■ Varmoja huippuarvosteluja ovat jo nyt esimerkiksi Ultima VII Part 2: The Serpent Isle, Strike Commander, Shadow of the Comet ja The Legacy. Epävarmoja muun muassa Frontier – Elite II ja Eye of the Beholder III.

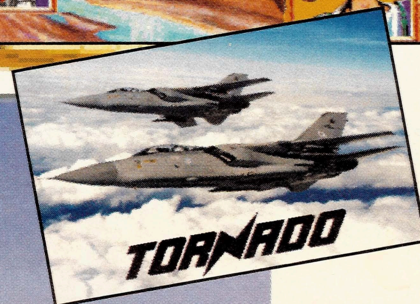
Huisisti palkintoja jaossa

■ eli tämän ja edellisen lehden kilpailut selviävät kesäkuun lehdessä. Muista lukea, oletko voittanut!



Pelit 4/93 ilmestyy 7. kesäkuuta.
Muista!

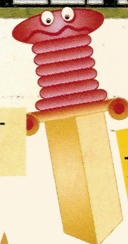




Tosipelaajan t

72h







Peliarvostelut sellaisina kuin aina olet ne halunnut.

max moritz

Kaikki pelissä!

Pelit kertoo kaiken tietokoneilla pelaamisesta

PELIT on jokaisen tietokonepelaajan mahtava lukupaketti. Lehti arvostelee uudet pelit, paljastaa pelivinkit, antaa läpipeluuohjeet, testaa tarvittavat oheislaitteet ja kertoo pelien lisäksi asiaa myös niiden taustalta. Ota kuuma tuntuma pelimaailmaan, tutustu tekijöihin ja syöksy seikkailujen syntyyn! Lue haastattelut, uutiset, messukuulumiset, pommita toimitusta kysymyksillä...

PELIT-lehdestä löydät juttua joka lähtöön. Pelin henki vaatii vauhtia ja väriä ja niitä riittää!

PELIT-lehti tietää, mikä kiinnostaa ja miten saat pelit kulkemaan. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja jälki on sen mukaista. Jokainen numero on pullollaan viihdettä ja täynnä asiaa. Mitä muuta voisit odottaakaan pelimaailman parhailta voimilta!

PELIT on lehti jokaiselle tietokonepelaajalle: 8 mahtavaa numeroa vuodessa! Lue **PELIT** ja saat pelistäsi enemmän irti!









Pelit-lehti nyt edullisesti jatkuvana säästötilauksena 12 kk (8 nroa) **vain 198 mk.**

Älä jää pois pelistä!

Tilaa PELIT-lehti heti!

Soita (90) 120 670.

Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 158 mk.